GAMERS

ANO I - Nº 08 - R$ 3,50

PROGAMES

escala

GOLPES

SOULCALIBUR ARCADE

WORLD HEROES PERFECT NEOGEO

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER &

GROOVE ON FIGHT SATURN

7 897763 569157 >

GAMERS É PARA QUEM É FERA

PEÇA JÁ!

Cód. R-G 12 R$ 3,80 cada

Cód. R-G 13 R$ 3,80 cada

Cód. R-G 15 R$ 3,80 cada

Cód. R-G 17 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 18 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 20 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 21 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 22 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 23 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 32 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 33 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 34 R$ 3,50 cada

Cód. R-G 35 R$ 3,50 cada

Cód. R-GE 25 R$ 2,90 cada

Cód. R-GE 26 R$ 2,90 cada

Cód. R-GE 27 R$ 2,90 cada

Cód. R-GE 28 R$ 3,40 cada

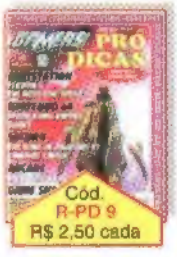
Cód. R-GE 29 R$ 3,40 cada

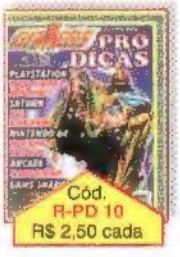
Cód. R-PD 1 R$ 2,90 cada

Cód. R-PD 2 R$ 2,90 cada

Cód. R-PD 3 R$ 2,90 cada

Cód. R-PD 4 R$ 2,90 cada


Cód. R-PD 9 R$ 2,50 cada


Cód. R-PD 10 R$ 2,50 cada

Cód. R - PD 11 R$ 2,50 cada

Cód. R-PD 12 R$ 2,50 cada

Cód. ALM-PD 1 R$ 4,90 cada

Cód. ALM-PD 2 R$ 4,90 cada

Cód. BOOK-G 1 R$ 5,90 cada

Cód. BOOK-G 2 R$ 5,90 cada

Cód. GUIA-G 1 R$ 4,90 cada

Cód. GUIA-MKT R$ 6,90 cada

Cód. R-GG 1 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 2 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 3 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 4 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 5 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 6 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 7 R$ 3,50 cada

Cód. R-MG 3 R$ 3,90 cada

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORA ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar essa revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.

GAMERS GOLPES
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinicius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL: Ivan Battesini, Francisco Motta, Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Leandro Gusmão Siman
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, José Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini
Revisão: Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎ (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Ilustração de Capa: Opera Graphica
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
Impressão e Acabamento: CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo - SP

EDITORIAL

Apesar de termos variado um pouco esta edição, não deixou de ter Street Fighter que foi um dos jogos que mais apareceram na Gamers Golpes e agora com Marvel Super Heroes que saiu para arcade confira os golpes exclusivos para a versão Saturn para o personagem Norimaro e para os secretos (Hiyakeshita Sakura, Mech-Gouki e Mega Zangief).

Na edição passada você conferiu os golpes dos personagens selecionáveis de Soul Calibur e, como prometemos, daremos a seguir os personagens secretos que vão sendo liberados com o tempo: Huang, Yoshimitsu, Lizard Man, Siegfried, Rock e Mina.

World Heroes Perfect fez muito sucesso nos arcades, Neo Geo CD e simplesmente arrasa no Saturn onde os chefes Zeus, Neo Dio e Gokuu estão disponíveis sem necessidade de truque.

Entre Saturn e Neo Geo fechamos mais uma edição com Groove on Fight e Gekka no Kenshi: "The Last Blade".

INDICE

Soul Calibur ---------- 04
World Heroes Perfect ---------- 12
The Last Blade ---------- 18
Groove on Fight ---------- 30
Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter ---------- 38

SOULCALIBUR

LEGENDAS

Botões/Direções

G: Guarda (defesa)
A: Golpe Horizontal
B: Golpe Vertical
C: Chute
←/↙/↓/↘/→/↗/↑/↖: pressionar o direcional numa das 8 direções indicadas
n: neutro (nenhuma direção pressionada no direcional)
e: andando para o lado esquerdo de seu personagem
d: andando para o lado direito de seu personagem

Altura dos Golpes

AR: arremesso que pega o oponente no ar (evita-se permanecendo no chão)
A: ataque alto (bloqueado em pé ou evitando agachar)
M: ataque médio (bloqueado em pé)
EM: especial médio (bloqueado baixo ou médio)
B: ataque baixo (bloqueio baixo ou evitado pulando)
.: ataque que pega também oponente caído

Tipos de Movimentos

[x]: segurar botão/direção "x"
x+y: apertar "x" E "y" ao mesmo tempo
x,y: apertar "x" depois "y"
x/y: apertar "x" OU "y"
x~y: apertar y imediatamente após apertar x, mas não ao mesmo tempo

Golpes Básicos

[G], ↑: pulo
[↓]: agachar
G+A: arremesso comum (evitado com A)
G+B: arremesso comum (evitado com B)
A+B+C: Soul Charge (vide o tópico "Sistema")

Notas/Condições/Posições

=: o golpe com esta indicação deve ser feito após o golpe anterior
[LE]: levantando-se (quando seu personagem está se levantando da posição "agachado")
[AG]: agachado (com seu personagem totalmente agachado)
[CA]: caído (com seu personagem deitado no chão)
[RB]: caído, com rosto para baixo (com seu personagem deitado no chão e com o rosto virado para o chão)
[RC]: caído, com rosto para cima (com seu personagem deitado no chão e com o rosto virado para o céu)
[CO]: costas (com seu personagem de costas para o oponente)
[AD]: Auto-Desvio [o movimento causa um desvio (vide o tópico "Impacto da Defesa" em "Sistema") automático]
arremesso: qualquer arremesso (G+A ou G+B por exemplo)
{CB}: golpe faz o oponente cambalear se bloqueado (oponente perde a defesa por alguns instantes e dá alguns passos em falso para trás)
{CL}: golpe faz o oponente cambalear para o lado se bloqueado (oponente perde a defesa por alguns instantes e dá alguns passos em falso para o lado)
{OC}: golpe deixa o oponente de costas (o inimigo ficará de costas para o seu personagem se for acertado pelo golpe)
{B*}: Fall Back Stun em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Fall Back Stun no oponente)
{C*}: Crumple em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Crumple no oponente)
{D*}: Double Over em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Double Over no oponente)
{d*}: Fall Down Stun em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Fall Down Stun no oponente)
{A*}: Arremesso em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um arremesso no oponente)
!: Imbloqueável (o golpe não pode ser bloqueado de nenhuma maneira pelo oponente)
(CT): o golpe necessita de Cálculo de Tempo (por exemplo: após um pulo, você deve calcular o momento de apertar o botão para realizar o golpe quando estiver caindo, não a qualquer momento do pulo)
OBS.: além destas notas, alguns personagens ainda têm notas/condições/posições especiais para realizarem seus golpes. Quando for este o caso, estas serão indicadas com seus respectivos códigos na legenda particular (chamada "Anotações", antes dos golpes) deste personagem.

SISTEMA

Controle Aéreo: segure qualquer direção quando seu personagem for atirado para o ar (após ter tomado qualquer golpe).
-Uma excelente maneira de evitar juggle combos (combos que acertam o adversário enquanto ele está no ar). Este movimento permite que você evite tomar um juggle combo enquanto está no ar, ou evita que você seja pisoteado ao cair. Mas fique atento: o uso impróprio pode causar combos muito mais longos ou até um indesejável Ring Out no seu próprio personagem.

Tech Roll/Stun Recover: aperte rapidamente o direcional duas vezes em qualquer direção/G no momen-

to da queda.
-Alguns golpes fazem com que seu personagem caia ou fique "tonteado". Após tomar um golpe destes você pode evitar a queda fazendo um Tech Roll (se for derrubado) ou um Stun Recover (se for tonteado). Você pode rolar para qualquer direção e evitar mais golpes que o oponente venha a fazer.

Recuperação Aérea: segure G e qualquer direção quando for mandado para o ar.
-Bem parecido com o Tech Roll, mas funciona quando seu personagem está ainda no ar. Permite que seu personagem caia de pé na direção desejada.

Evitar Arremessos: aperte o botão correto para escapar do arremesso imediatamente antes do arremesso.
-É possível evitar quase todos os arremessos do jogo apertando A ou B. Mas isso requer um pouco de adivinhação. Com reações rápidas e um bom ouvido você pode apertar o botão certo para evitar o arremesso. Cada arremesso faz um som diferente um momento antes dele ser executado. Assim você deverá saber qual botão apertar para cada tipo de arremesso.

Shift Step: aperte qualquer direção, neutro
-Similar ao Side de Tekken. A grande diferença é que agora você pode fazê-lo em qualquer direção, incluindo diagonais. Pode ser usado para evitar ataques (dando passos para o lado ou nas diagonais contra um ataque vertical) ou confundir o oponente, podendo até passar para as costas dele enquanto ele realiza um golpe.

8-Way Run (8WR/ARS): aperte qualquer direção, neutro, então segure qualquer direção.
-O 8WR é um novo sistema dos jogos de luta da Namco. É algo como Tobal ou Erhgeiz, mas se você não jogou nenhum dos dois, basicamente significa que, ao invés de pular ou abaixar quando você apertar para cima ou para baixo (ou diagonais), ao invés de pular ou abaixar, você vai andar na direção pressionada (para frente ou ao fundo da tela). Isto é ótimo, pois você pode se movimentar exatamente para o local que quiser. O sistema torna-se ainda mais útil contra combos longos, pois você pode correr para fora do alcance do oponente e depois atacá-lo enquanto ele está "travado" no golpe.

Proteção da Defesa: segure G faça o movimento, solte G, aperte os botões.
-a proteção da defesa é um sistema útil para evitar que o oponente saiba que movimento você vai realizar. Para fazer o golpe, você segura G, faz o movimento necessário, solta defesa e então aperta os botões para realizar o golpe. Apesar de não parecer tão útil, imagine você fazendo um golpe como →,→,A. Quando você faz →,→, seu personagem normalmente dá um passo longo para frente e, se o oponente for esperto, ele irá prever que você fará tal golpe. Já se você usar a proteção da defesa, fazendo [G], →,→,[G],A, não só estará defendido enquanto estiver fazendo o movimento, como também não dará o passo longo para frente, evitando dar esta "brecha" para o oponente.

Cancelando em Defesa: aperte G durante um golpe
-Quase todos os golpes feitos da posição neutra e a maioria dos imbloqueáveis podem ser cancelados enquanto estiverem no meio do golpe. Isto é ótimo para confundir o oponente quando ele está esperando que você faça um golpe, então você cancela na metade e pode até seguir com um outro golpe.

Impacto da Defesa:
=====1.Desvio:
→+G - desvia ataques altos e médios
↘+G - desvia ataques médios e baixos
- Desvios são movimentos que mandam o oponente para trás quando ele tenta atacar. São usados mais eficientemente contra ataques fracos e quando você quer ganhar distância entre seu personagem e o oponente. Apesar de um Desvio baixo funcionar contra ataques médios, é preferível, neste caso, usar um Desvio alto.
=====2.Aparar:
←+G - apara ataques altos e médios
↙+G - apara ataques médios e baixos
-Aparos são movimentos que forçam o seu oponente a balançar para um lado de seu personagem, puxando-o em sua direção. São usados mais eficientemente contra ataques fortes e quando você quer se aproximar do oponente. Após um aparo há um breve momento para você realizar um ataque, mas este ataque pode ser desviado ou aparado pelo oponente. Apesar de um aparo baixo funcionar contra ataques médios, é preferível, neste caso, usar um aparo alto.

Despojamento de Arma: varia
-O Despojamento de Arma é similar aos movimentos de Impacto da Defesa e são usados de uma maneira bem parecida. Basicamente, é quando você acerta a arma do oponente, tirando-a do caminho e deixando o oponente aberto para um ataque. A vantagem é que o oponente não pode se recuperar a tempo de bloquear e você ganha um hit livre. O Despojamento de Arma funciona melhor contra um oponente que esteja realizando um ataque e é feito acertando a arma do oponente com a sua de forma que você tire a dele do caminho.

Spirit Chage: A+B+C,G

-O Spirit Chage é equivalente ao Agression de Tekken. Ele fará com que as propriedades de seus golpes mudem para como se eles tivessem causando um Counter Hit. É um movimento muito útil, já que permite a você tontear seus oponentes e fazer alguns combos antes impossíveis. Mas é melhor evitar usá-lo contra jogadores experientes, já que o Soul Charge demora um pouco para carregar e seus golpes ainda podem ser bloqueados. Apesar que compensa, se você calcular o momento certo para usá-lo. Se você apertar G enquanto seu personagem estiver com o Soul Charge, fará com que ele perca seu efeito.

Hwang

ARREMESSOS

Nome	*Comando*	*Escapar*	*Altura*
Falcon Dive Kick:	G+A	A	A
Machine Gun Kick:	G+B	B	A
BlueThunder Punishment:	pela esquerda, arremesso	A/B	A
Fierce Flame Divide:	pela direita, arremesso	A/B	A
Life Extinguish:	por trás, arremesso	A/B	A

ATAQUES

Nome	*Comandos*	*Altura*	*Nota*
Heavy Claw Flames:	A,A,B	A,A,M	
Base Return Blade:	A~B	M	{CB}
Sunset DanceThrust:	A~C,B	M,M,B	{CB} [AG]
Rapid Sunset Dance:	A~C,C	M,M,M	{CB}
Burning Slash:	→,A	A	
Void Shatter Slash:	→,[→],A	A	{CB}
Parting the Storm:	↘,A,A,B	B,A,M	{CB}
Leg Cutting Strike:	↓,A	EM	[AG]
Dimension Shatter Slash:	↙,A	B	{CB}
Pulling Inner Strike:	←,A	M	
Jolting Inner Strike:	←,[←],A	M	{CB}
Diving Sweep Slash:	[G],↑,A	B	{CT}
DivingWind Divide:	↑,A	A	
Falling Raven Bite:	[LE],A	M	
Parting Flames:	B,B	M,M	
Hail Storm:	B~A	M	{AD}
Forced Flames:	B~C	M,M	{CB}
Thrusting Slash:	→,B,A	A,M	{CB}
Thrusting Slash Feint:	→,B,B	A,B	{CB}
Splitting Red Sky:	→,[→],B,B	M,M	{CB}
=Rain Storm:	=[←]		{AD}
Forced Flame Divide:	↘,B	M	
Broken Divide:	↓,B	M	[AG]
OpeningVoid Slash:	↙,B	B	{CB}
Inner Shatter Split:	←,B,B	M,M,M	
=Cancel 2nd Hit:	=G		
Inner Shatter Slash:	←,B,B,B	M,M,A	{CB}
Piercing Heaven:	←,[←],B	M	{CB}
=Rain Storm:	=[←]		{AD}
CloudVoid:	[G],↑,B	M,M	{CT} {CB}
StrikingVoid:	↑,B	M	{CB}
CloudVoid:	[LE],B	M,M	{CB}
False DividingThrust:	[LE],B~A	B	{CB}
Radiant Cross:	[AG],↘,B	M	{CB}
False Radiant Cross:	[AG],↘,B,B	B	
Bullet Kick:	C	A	
FallingWillow:	C~B,B	M,M	{CB}
Falmingo Bite:	→,C,C	A,M	
Circular Heaven Kicks:	→,[→],C,C,C	M,M,A	{CB}
Falcon Bite:	↘,C	M	
Mountain Shatter Kick:	↓,C	B	
Falling Mountain Kick:	↓,C,C	M	{CB}
InnerWater Kick:	↙,C	B	
Sunset Dance Circle:	↙,C~A,A,B	M,M,M,B	[AG]
Rapid Sunset Circle:	↙,C~A,A,C	M,M,M,M	{CB}
Temple Kick:	←,C	A	
Liquid Kick:	←,[←],C,C	A,B	{CB}
Hidding Leg Sweep:	[G],↑,C	B	
Shatter Star Kick:	↑,C	M	{CB}
Handstand Kick:	[LE],C	M	
Twin Heavens:	A+B	M,M	{CB}
Twin Illusion Strike:	→,A+B	M,M	
Hill ShatterThrust:	→,[→],A+B	M	{CB}
UltimateVoid Divide:	↘,A+B	M	{CB}
TwinVoid Part:	←,A+B	M,M	{CB}
FlyingVoid:	[LE],A+B	M	{CB}
Dancing Leaf Kick:	A+C	A,A	
Twin Crushing Kicks:	↓,A+C,C	B,B	
Forced Divide:	↘,B+C	M	{CB} {AD}
Crushing Heel:	↓,B+C	M	{CB}
Willow Slice:	↙,B+C	M	
Hwang's BlazingThrust:	←,B+C	M	!
=Cancel:	=G		
Snow Storm:	→,B+C		{AD}
Fog Storm:	←,[←],B+C		{AD}

8WAY RUN (ARS)

Nome	*Comandos*	*Altura*	*Nota*
Void Shatter Slash:	→,A	A	{CB}
Willow Inner:	↘/↗,A	M	{D*}
Willow Blade:	↓/↑,A	M,M	[AG]
Burial Slice:	↙/↖,A	B	{CB}
Jolting Inner Strike:	←,A	M	
Splitting Red Sky:	→,B,B	M,M	{CB}
=Rain Storm:	=[←]		{AD}
Thunder Dance Blade:	↘/↗,B	M,M,M	{CB}
Willow Spin:	↓/↑,B	M	
Piercing Heavens:	↙/←/↖,B	M	{CB}
=Rain Storm:	=[←]		{AD}
Slide:	→,C	B	
Inner Water Kick:	↘/↗,C	B	
Sunset Dance Circle:	↘/↗,C~A,A,B	M,M,M,B	
Rapid Sunset Circle:	↘/↗,C~A,A,C	M,M,M,M	
Roundhouse Kick:	↓/↑,C	A	{CB}
Hook Claw Kick:	↙/↖,C	M	{CB}
Liquid Kick:	←,C,C	A,B	
Hill ShatterThrust:	→,A+B	M	{CB}
Snow Storm:	→,B+C		{AD}
Fog Storm:	←,B+C		{AD}
Wind Storm:	↘/↓/↙/↖/↑/↗,B+C		{AD}

Yoshimitsu

ANOTAÇÕES

Sword Pogo: [PG]

Sit: [ST]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Jaw Smash:	G+A	A	A
Jumping Body Slam:	G+B	B	A
Rainbow Drop:	↓,↙,←,A+B	A	A
Elegant Storm:	pela esquerda, arremesso	A/B	A
Manji Ninjitsu Blend:	pela direita, arremesso	A/B	A
Tornado Drop:	por trás, arremesso	A/B	A

ATAQUES

Nome	Comandos	Altura	Nota
Rapid Gale:	A,A	A,A	
Gale:	→,A	A	
Bad Breath:	→,[→],A	M	{CB}
Scattering Wealth:	↘,A	M	{D*}
Parting Grass:	↓,A	EM	[AG]
Stone Backhands:	↙,A,A,A,A,A	M,M,M,M,M	[AG]
Stone Fist:	←,A,A,A,A,A	A,A,A,A,A	
Mouthless:	←,[←],A	M	{CB}
Bill of Demon:	[G],↑,A	B	
Rebirth of Demon:	↑,A	A	
Sunflower:	[LE],A	M	
Sword Sweep:	[AG],↙,←,A	B	
Rapid Grace:	B,B	M,M	
Ninja Blade Rush:	B~A	M	{CB} {A*}
Sword Spirit:	→,B	M	
Sword Spirit High:	→,B,↑	A	
Sword Spirit Low:	→,B,↓	B	
Firmiana Branch:	→,[→],B	M	{CB}
Pomegranate:	↘,B	M	
Rain Time:	↓,B	M	[AG]
Sword Slice:	↙,B	M	
Sword Slice:	↙,[B]	M	!
Sword Impale:	←,[←],B	M	!
=Cancel:	=G		
Spinning Sword:	←,[←],B~A	M	
Quick Spinning Sword:	←,[←],B~A,G	M	
Double Front Slice:	↓,↘,→,B	M,M	!
11th Moon:	[G],↑,B	M	{CT} [AG]
Autum Moon:	↑,B	M	{CB}
Tangled Bessing:	[LE],B	M	
Manji Carve Fist:	[AG],B~A	EM	[AG]
Heretic Sword:	[AG],↘,B	M	{CB} {B*}
Kogarashi:	C	A	
Zig-Zag:	→,C,C	A,A	{CB}
Knee Bash:	→,[→],C	M	{CB}
Hail:	↘,C	M	
Dust Banishment:	↓,C	B	[AG]
Kangaroo Kick:	↙,C	M	{CB}
Bullet Cutter:	←,C,B	M,M	{CB}
Bullet Rapid Hell:	←,C,[B]	M,M	!
Oroshi:	[G],↑,C	M	
MoutainWind:	[G],↑,C	M	{CT}
Storm:	↑,C	M	
Mizore:	[LE],C	M	
Lunging Sweep:	[AG],↘,C	B	
Spinning Low Kicks:	[AG],↙,C,C,C,C,C	B,B,B,B,B	
Backhand:	→,A+B	A	
Crying Spirit Sword:	→,[→],A+B	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Crying Spirit Death:	→,[→],A+B,G,B	B	
Crying Spirit to Pogo:	→,[→],A+B,G,[↑]		
Digging Cyclone:	↓,A+B,B	M,M	{CB}
Helicopter Leap:	↗,A+B	M	!
=Helicopter Down Slash:	=[↓]	M	!
=Reverse Helicopter:	=[←]	M	!
Standing Suicide:	↓,A+C	M	!
Turning Suicide:	→,[→],[A+C]	M	!
Fake Turning Suicide:	→,[→],A+C		[WB]
Door Knocker:	→,B+C,B,B,B	M,M,M,M	{CB}
Shark Attack Combo:	→,[→],B+C,A+B,C	M,A,M	{CB}
Shark Helicopter:	→,[→],B+C,[A+B]	M,A,M	!
=Helicopter Down Slash:	=[↓]	M	!
=Reverse Helicopter:	=[←]	M	!
Circium:	↘,B+C	M	{CB}
Poison Wind:	↗,B+C	M	{CB}
Spinning Evade:	←,B+C,B,B,B,B,B,B		

SWORD POGO

Nome	Comandos	Altura	Nota
Kangaroo Kick:	C	M	{CB}
Pogo Rush:	→,→	B,B,B	
=Add Distance:	=[→]		
Pogo Hop:	↖/↑/↗	M	! [SP]
Sit:	B+C	[ST]	

SIT

Nome	Comandos	Altura	Nota
Gain Life:	n		
Teleport:	←/→		

8 WAY RUN (ARS)

Nome	Comandos	Altura	Nota
Breath:	↘/→/↗,A	M	{CB}
Hiraki:	(d),A	A	
Mouthless:	(e),A	M	{CB}
Mist Banishment:	↙/↖,A	B	[AG]
Mouthless:	←,A	M	{CB}
Firmiana Branch:	↘/→/↗,B,B	M	{CB}
Rain Thicket:	↓/↑,B	M	{CB}
Crying Hell Flames:	↙/↖,B,A,B	M,A,M	{CB}
=Cancels Third Hit:	=G		
Sword Impale:	←,B	M	!
=Cancel:	=G		
Slide:	→,C	B	
Knee Bash:	↘/↗,C	M	{CB}
Whirlwind:	↓/↑,C	A	
Bullet Cutter:	↙/←/↖,C,B	M,M	{CB}
Bullet Rapid Hell:	↙/←/↖,C,[B]	M,M	!
Crying Spirit Sword:	A+B	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Crying Spirit Death:	A+B,G,B	B	
Crying Spirit to Pogo:	A+B,G,[↑]		[PG]
Shark Attack Combo:	↘/→/↗,B+C,A+B,C	M,A,M	{CB}
Shark Helicopter:	↘/→/↗,B+C,[A+B]	M,A,M	!
=Helicopter Down Slash:	=[↓]	M	!
=Reverse Helicopter:	=[←]	M	!
Ninja Sun Flare:	B+C	M	{CB}
Ninja Sun Flare to Sit:	↓/↙/←/↖/↑,B+C,↓		[ST]
Ninja Sun Flare to Pogo:	↓/↙/←/↖/↑,B+C,↑		[PG]

LIZARD MAN

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Meze Sadistic Rush Lift:	G+A	A	A
Meze Sataba Storm:	G+B	B	A
Meze Retile Rumble:	↓,↙,←,B+C	B	A
Meze Scale Brusher:	[pela esquerda], arremesso	A/B	A
Meze Sand Tomb:	[pela direita], arremesso	A/B	A
Meze Sand Bomb:	[por trás], arremesso	A/B	A

ATAQUES

Nome	Comandos	Altura	Nota
Refrain Edge:	A,A	A,A	
Edge Low Kick:	A,C	A,B	
Grip Blow:	→,A,B	A,M	
Meze Grit Draft:	→,[→],A	M	{CB}
Grit Draft:	↘,A	M	{CB}
Lower Side Edge:	↓,A	EM	[AG]
Twolnu Grit Breeze:	↙,A,A	B,M	
Twolnu Gathering Refrain:	←,A,A,A	A,B,M	
Twolnu Vesper Warning:	←,A,A,B	A,B,M	{CB}
Twolnu Gathering Blade:	←,A,B	A,M	
Trap Mirage:	←,[←],A	M,M	
Kamira Grit Temperance:	↓,↘,→,A,A	M,B	

Climb Side Edge:	[LE],A	M	
Under Base Cut:	[G],↑,A	B	(CT)
Hopper Spinning Edge:	↑,A	A	
Twolnu Nasty Blade:	B~A,B,B,B,B	B,B,B,B,M	
Twolnu Feint Nasty Blast:	B~A,→,B	B,M	
Scale Strike:	B,B	M,M	
Blade Round Kick:	B,C	M,A	{CB}
Spot Strike:	→,B	M	{CB}
Twolnu Dune Riser:	→,[→],B	M	{CB}
Rising Grit:	↘,B	M	
Meze Shield Blast:	↓,B,B	EM,M	
Ducking Shield Blast:	[AG],↘,B,B	EM,M	
Base Scale Blade:	↙,B	M	[AG]
Meze Lightning Head Masher:	←,B	M	{CB}
Weapon Geyser:	←,[←],B	M	{CB}
Meze Grit Blast:	↓,↘,→,B	M	
Meze Power Blast:	↓,↘,→,↓,↘,→,B	M	{CB}
Meze Shield Rush:	↓,↘,→,↓,n,B,A,B	M,A,M	{CB}
Tail Geyser:	[G],↑,B	M	(CT)
Hopper Base Scales:	↑,B	M	
Tail Weapon Geyser:	[LE],B	M	
Double Gloom Kicks:	C,C	A,M	
Gloom Front Kick:	→,[→],C	M	{CB}
Gloom Middle Kick:	↘,C	M	
Romper Base Kick:	↓,C	B	[AG]
Meze Singer Spin Kick:	↙,C	B	{CB}
Sand Splash Kick:	←,[←],C	M	{CB}
Kamira Romper Float:	↓,↘,→,C,C,A,B	M,M,M,M,B,M	{CB}
Kamira Romper Cascade:	↓,↘,→,C,C,B	M,M,M,M,M	{CB}
Kamira Romper Sault:	↓,↘,→,C,C,C	M,M,M,M,M	
Kamira Romper Float:	[LE],C,C,A,B	M,M,M,M,B,M	{CB}
Kamira Romper Cascade:	[LE],C,C,B	M,M,M,M,M	{CB}
Kamira Romper Sault:	[LE],C,C,C	M,M,M,M,M	
Romper BaseTail:	[G],↑,C	M	(CT)
Sand Arch Kick:	[G],↑,C	M	
Kamira Grit Float:	↗,C,A,B	M,M,B,M	{CB}
Kamira Grit Cascade:	↗,C,B	M,M,M	{CB}
Kamira Grit Sault:	↗,C,C	M,M,M	
Twolno Double Rising Beat:	↘,A+B	M,M	{CB}
Meze DeserWarning:	↑,A+B	M	
Meze Deser Explosion:	↑,[A+B]	M	!
Twolnu ClimbTempest:	[LE],A+B	M	
MezeTwister High Kick:	A+C	A	{CB}
Meze GritTwister Kick:	A+C,C	M	
Kamira Air Shield Blast:	B+C,B	M,M	{CB}
Meze Shield Rush:	→,[→],B+C,A,B	M,A,M	{CB}
Meze Sand Revenger:	↙,B+C	M	!
Sand Revenger:	←,B+C	M	{CB}
Grit Sand Revenger:	←,B+C,G	M	
Twolnu Grit Avenger:	←,[←],B+C	M	{CB}
Weapon Geyser:	[LE],B+C	M	{CB}
Serpent Slide:	↓,↘,→		
Double Serpent Slide:	↓,↘,→,↓,↘,→		
Serpent Slide Cancel:	↓,↘,→,↓,n		
DoubleSerpentSlideCancel:	↓,↘,→,↓,↘,→,↓,n		
KamiraDoubleSerpentSlide:	↓,↘,→,↓,[↘]		[AG]

8WAY RUN (ARS)

Nome	Comandos	Altura	Nota
Meze Grit Draft:	↘/→/↗,A	M	{CB}
Meze Double Shield Swing:	↓/↑,A,A	A,A	{CB}
Kamira Lava Current:	↙/←,A,A	B,M	{CB}
Kamira Lava Spite:	↙/↖,A,[A]	B,M	!
Trap Mirage:	←,A	M,M	
Twolnu Dune Riser:	→,B	M	{CB}
Meze Shield Cannon:	↘/↗,B	M	{CB}
Meze Shield Jolt:	↓/↑,B	M	{CB}
Weapon Geyser:	↙/←/↗,B	M	{CB}
Slide:	→,C	B	
Ranting Kick:	↘/↗,C	M	
Gloom Middle Kick:	↓/↑,C	M	
Meze Twister High Kick:	↙/↖,C	A	{CB}
Meze GritTwister Kick:	↙/↖,C,C	M	
Sand Splash Kick:	←,C	M	{CB}
Twolnu Double Rising Beat:	A+B	M	{CB}
Meze Shield Rush:	→,B+C,A,B	M,A,M	{CB}
Twolnu Grit Avenger:	↘/↓/↙/←/↖/↑/↗,B+C	M	{CB}

SIEGFRIED

ANOTAÇÕES

Side Hold: [SH]
Base Hold: [BH]
Chief Hold: [CH]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Hill Impact:	G+A	A	
Nightmare Slasher:	G+B	B	
Flap Jack:	[AG],G+A/G+B	A+B	
Downed Flap Jack:	(OD),[AG],G+A/G+B		
Calamity Fall:	pela esquerda, arremesso	A/B	
Unholy Terror:	pela direita, arremesso	A/B	
Witch Hunt:	por trás, arremesso	A/B	

ATAQUES

Nome	Comandos	Altura	Nota
Slash:	A	A	
=Side Hold:	=[A]		[SH]
Slash Cross:	A,A,B	A,A,M	{CB}
Double Grounder:	A,↓,A,A	A,B,B	{CB}
Quick Spin Slash:	→,A	A	
=Side Hold:	=[A]		[SH]
Right Slasher:	→,[→],A	M	{CB}
Armet Crusher:	↘,A	M	{CB}
Leg Slasher:	↓,A	B	[AG]
Shadow Slicer:	↙,A	B	
Delay Slicer:	↙,[A]	B	
Backspin Slash:	←,A	A	[AG]
Diving Leg Slash:	[G],↑,A	B	(CT)
Jumping Backspin Slash:	↑,A	A	{CB}
Maelstrom:	[LE],A,A	EM,B	{CB}
=Cancel 2nd Hit:	=[↓]		[AG]
Sword Buster:	B	M	
=Base Hold:	=[B]		[BH]
GunTurret Buster:	B,→	M	
Rampart Buster:	B,←	M	[AG]
Armour Breaker:	B~G,B,B	M,B	{CB}
=Chief Hold:	=[B]		[CH]
Break Kick:	B~G,B,C	M,M,B	
Armour Breaker:	B,B,B	M,M,B	{CB}
Break Kick:	B,B,C	M,M,B	{CB}
Buster Grounder:	B,↓,A	M,B	{CB}
=Cancel to Chief Hold:	=[←]		[CH]
Delayed Buster Grounder:	B,↓,[A]	M,B	{CB}
=Cancel to Chief Hold:	=[←]		[CH]
Piercing Strike:	→,B	M	{CB}
Lock Splitter:	→,[→],B	M	{CB}
			[AG]
Helmet Divide:	→,[→],B~A	M,M,M	{CB}
			[AG]
Sky Splitter:	↘,B	M	
=Chief Hold:	=[B]		[CH]
Shadow Buster:	↓,B	EM	
=Base Hold:	=[B]		[BH]
ThrustThrow:	↙,B	M/arrem	{CB}
Double Headbutt:	←,B,B	M,M	{CB}
Fatal Dive:	←,[←],B,B	M,B	{CB}
Fatal Dive:	←,[←],[B],B	M,B	{CB}
			[BH]
Earth Divide:	↓,↘,→,B	M	!
=Cancel:	=G		
Diving Swing Splitter:	[G],↑,B	M	(CT)
=Chief Hold:	=[B]		[CH]
Fatal Buster:	↑,B	A	{CB}
Cannonball Lift:	[LE],B	M	
=Chief Hold:	=[B]		[CH]
Splitter Buster:	[AG],B	EM	[AG]
=Base Hold:	=[B]		[BH]

Jade Crusher:	→,C	A	(CB)
Shoulder Rush:	→,[→],C	M	(CB)
Accel Headbutt Upper:	↘,C,C,B	M,B,M	
Grind Low Kick:	↓,C	B	[AG]
Darkside Kick:	←,C	M	
Stomping:	↓,↘,→,C,C,C,C,C,C	B,B,B,B,B,B,B	
StampThrough the Earth:	↓,↘,→,[C]	B	
Diving Accel Kick:	[G],↑,C	B	
Jumping Brave Kick:	↑,C	M	(CB)
Rising Kicks:	[LE],C	M,M	
Blaze Wind:	A+B	M,M,M	[SH]
Blaze Storm:	A+B,A	M,M,B	
Flying Edge:	→,[→],A+B	M	(CB)
=End Laying Down:	=[↓]		[RB]
Dark Soul Impact:	↘,A+B	B	(CB)
Spin Kick to Slash:	A+C,A	A,A	
=Side Hold:	=[A]		[SH]
Spin Kick to Slash Cross:	A+C,A,A,B	A,A,A,M	
=Base Hold:	=[B]		[BH]
Spin Kick to Grounder:	A+C,A,A,↓,A	A,A,B,B	(CB)
Spin Kick Combo:	A+C,C	A,M	
Drop Kick:	→,[→],B+C	A	(CB)
Chief Hold:	B+C		[CH]
Base Hold:	→,B+C		[BH]
Side Hold:	←,B+C		[SH]

CHIEF HOLD

Nome	*Comandos*	*Altura*	*Nota*
Side Spin:	↓/↑,B+C		[CH]
Tera Secure:	A	A,M	
Tera Shift:	[A]	A	[AG]
Tera Stomper:	B	M	(CB)
Tera Bellree:	C,C	M,A	
Base Hold:	→,B+C		[BH]
Side Hold:	←,B+C		[SH]

BASE HOLD

Nome	*Comando*	*Altura*	*Nota*
Grieve Slice:	A	B	(CB)
Grieve Shift:	[A]	B	[CH]
Grieve Lifter:	B	B	(CB)
Lifter Shift:	[B]	B	[SH]
Air Divide:	B~A	M,M,M	(CB)
Grieve Rum:	C	M	(CB)
Fiend Shatter:	A+B	M	(CB)
Chief Hold:	B+C		[CH]
Side Hold:	←,B+C		[SH]

SIDE HOLD

Nome	*Comando*	*Altura*	*Nota*
Double Phantom Slash:	A,A	B,A	(CB)
Phantom Slash Grounder:	A,↓,A	B,B	(CB)
Phantom Dipper:	B	M	
Phantom Shifer:	[B]	M	[CH]
Soul Biter:	B~A	M	(CB)
PhantomToe Kick:	C	A	(D*)
Chief Hold:	B+C		[CH]
Base Hold:	→,B+C		[BH]

8WAY RUN (ARS)

Nome	*Comandos*	*Altura*	*Nota*
Right Slasher:	↘/→/↗,A	A	(CB)
Wind Slash:	↓/↑,A	M	(CB)
Back Spin Slash:	↙/↓/↖,A	A	(CB)
Lock Splitter:	→,B	M	(CB)
			[AG]
Helmet Divide:	→,B~A	M,M,M	(CB)
Sky Splitter:	↘/↗,B	M	
=End in Chief Hold:	=[B]		[CH]
Sword Buster:	↓/↑,B	M	
=End in Base Hold:	=[B]		[BH]
GunTurret Buster:	↓/↑,B,→	M	
Rampart Buster:	↓/↑,B,←	M	(CB)
Armour Breaker:	↓/↑,B~G,B,B	M,B	(CB)
=Chief Hold:	=[B]		[CH]
Break Kick:	↓/↑,B~G,B,C	M,M,B	
Armour Breaker:	↓/↑,B,B,B	M,M,B	(CB)
=Chief Hold:	=[B]		[CH]
Break Kick:	↓/↑,B,B,C	M,M,B	(CB)
Buster Grounder:	↓/↑,B,↓,A	M,B	(CB)
=Cancel to Chief Hold:	=[←]		[CH]
Shadow Impact:	↙/↖,B	B	
Fatal Drive:	←,B,B	M,B	(CB)
Fatal Base Drive:	←,[B],B	M,B	(CB)
			[BH]
Slide:	→,C		
Shoulder Charge:	↘/↗,C	M	(CB)
Spin Kick to Slash:	↓/↑,C,A	S,S	
=Side Hold:	=[A]		[SH]
Spin Kick to Slash Cross:	↓/↑,C,A,A,B	A,A,A,M	
=Base Hold:	=[B]		[BH]
Spin Kick to Grounder:	↓/↑,C,A,A,↓,A	A,A,B,B	(CB)
Spin Kick Combo:	↓/↑,C,C	A,M	
Jumping Brave Kick:	↙/←/↖,C	M	(CB)
Drop Kick:	→,B+C	A	(CB)
Spin to Chief Hold:	↘/↓/↙/↖/↑/↗,B+C		(CH)
Side Hold:	←,B+C		[SH]

ROCK

ARREMESSOS

Nome	*Comando*	*Escape*	*Altura*
Rock Slam:	G+A	A	A
Canyon Dive	G+B	B	A
Slam Vortex:	↓,↙,←,G+B	B	A
Hyper Slam Vortex:	↓,↙,←,G+B,↑/↓,A~B	B	A
Crack Driver:	↘,G+A	A	B
Hyper Dynamite Slam:	↓,G+A	A	
Hyper Dynamite Slam:	↓,G+B	B	
Horn Fling:	pela esquerda, arremesso	A/B	A
Face CrushThrow:	pela direita, arremesso	A/B	A
Atomic Drop Maximum:	por trás, arremesso	A/B	A

ATAQUES

Nome	*Comandos*	*Altura*	*Nota*
Gale Axe:	A,A	A,A	(CB)
Swing Cannon:	A,B	A,M	(CB)
Grip Shot:	→,A	A	
Grip Crater:	→,A,B	A,M	(CB)
Axe Shot:	→,[→],A	M	
Tornado Spike:	→,[→],[A],B	M,M	(CB)
Typhoon Axe:	↘,A	A	(CB)
Horizon Axe:	↓,A	B	[AG]
Cyclone Axe:	↙,A	B	(CB)
			[AG]
Reverse Breeze Axe:	←,A	A	
Rock Tomahawk:	←,[←],A	M	
Spiral Axe:	↓,↙,←,A,A,A	M,M,M	
CanyonTomahawk:	[G],↑,A	B	[AG]
HillTomahawk:	↑,A	A	(CB)
Reverse Spiral Axe:	[LE],A	A	(CB)
			(D*)
Sunrise Axe:	[AG],A,B	B,M	(CB)
Rock Steer:	B,A	M,A	(CB)
Reverse Rock Steer:	B,←,A	M,A	(CB)
Rock Crater:	B,B	M,M	
Rock Launcher:	B,B,→	M,M	(CB)
			(D*)
Rock Grip:	B,→	M	(CB)
Axe Side Cannon:	→,B	M	(CB)
			(D*)
Gravity Axe:	→,[→],B	A	(CB)
Axe Volcano:	↘,B	M	
Mountain Crusher:	↓,B	M	[AG]
Hill Crusher:	↙,B	B	[AG]
Bear Fang:	←,B	M	
Rock Hammer Axe:	←,[←],B	M	(CB)
Hill Spliter:	[G],↑,B	M	(CT)
			(CB)
			[AG]
Hill Chop:	↑,B	M	(CB)

Mountain Demolition:	[LE],B	M	{CB}
Rock Front Kick:	C	A	
Kneel Kick:	C~B	M	{CB}
Rock Knee:	→,C	M	
Shoulder Tackle:	→,[→],C	M	{CB}
Shoulder Tackle:	[AG],↘,C	M	{CB}
Kick Vortex:	↘,C,A	M,A	{CB}
Bear Kick Vortex:	↘,[C],[A]	M,M	{CB}
Rock Bear Kick:	↓,C	B	[AG]
Horizontal Clip Kick:	↙,C	B	[AG]
Rock Stomper:	←,[←],C	M	{CB}
Knee Buster:	[G],↑,C	B	
Stomach Buster:	↑,C	M	
Round Vortex:	[LE],C,A	M,B	{CB}
Storm Gust:	A+B	M	{CB}
Axe Hurricane:	↘,A+B	A	{CB}
Tidal Wave:	←,A+B	M	
Rock Press:	→,B+C	A	
Ultimate Volcano:	↓,↘,→,B+C	M	!
=Cancel:	=G		
Back Side Grip:	[CO],B+C	M	{CB}

8 WAY RUN (ARS)

Nome	Comandos	Altura	Nota
Axe Shot:	↘/→/↗,A	M	
Tornado Spike:	↘/→/↗,[A],B	M,M	{CB}
Hunting Roar:	↓/↑,A,A	M,M	{CB}
Cyclone Axe:	↙/↖,A	B	{CB}
			[AG]
Rock Tomahawk:	←,A	M	
Gravity Axe:	→,B	A	{CB}
Axe Volcano:	↘/↗,B	M	
Hunting Breaker Wave:	↓/↑,B	M	{CB}
Rock Hammer Axe:	↙/←/↖,B	M	{CB}
Slide:	→,C	B	
Shoulder Tackle:	↘/↗,C	M	
Hunting Quake:	↓/↑,C	M	{PS}
Rock Stomp Kick:	↙/←/↖,C	M	
Axe Hurricane:	↖/↑/↗,A+B	A	{CB}
Reverse Axe Hurricane:	↙/↓/↘,A+B	A	{CB}
Rock Press:	→,B+C	A	

SEUNG MINA

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Dropping Embrace:	G+A	A	A
Crushing Soul:	G+B	B	A
Riding Mustang:	pela esquerda, arremesso	A/B	A
Aina Frankensteiner:	pela direita, arremesso	A/B	A
Stalk Cutter:	por trás, arremesso	A/B	A

ATAQUES

Nome	Comandos	Altura	Nota
Wind Gale:	A,A,B	A,A,M	{CB}
Gale Feint:	A,A,↓/↑	A,A	
Gale Stream:	A~A,B	A,A,M	{CB}
Blunting Kick:	→,A,C	A,A	
Strangling Flower:	→,[→],A	A,A	{CB}
Strangling Slash:	↘,A	M	{CB}
Sweeping Circle:	↓,A	B	[AG]
Biting Strike:	↙,A	B	[AG]
Shadow Step Slice:	←,A	B	
Wing Cross:	←,[←],A,A	M,B	
Diving Bite:	[G],↑,A	B	{CT}
Gale Cross:	↑,A	M	
Fang's Way:	[LE],A	M	
Splitting Divide:	B,B	M,M	
Sheng Mirage Kick:	B~C	A,M	
Hidden Fang:	→,B,A	M,B	
Thrusting Fang:	→,B,B	M,M	
Heavy Fall:	→,[→],B	M	{CB}
Lifting Heavens:	↘,B	M	
Air Parting:	↓,B	M	[AG]
Spinning Divide:	←,B	M	{CB}
Earth Poke:	←,[←],B	A	{CB}
Rising Moon:	[G],↑,B	M	{CB}
Diving Heavens:	[G],↑,B	M	{CB}
Moon Falling:	↑,B	M	{CT}
Lifting Wing:	[LE],B	M	{CB}
Liquid Poke:	[AG],↙,B	A	{CB}
			[AG]
Willow Branch:	(e),B	A	{CB}
Gale Kick:	C~B	A,B	
Banishment Kick:	→,C	M	
Banishment:	→,C~B	M,A	{CB}
Circular Heaven Kicks:	→,[→],C,C,C	M,M,A	{CB}
Belly Crush:	↘,C	M	
Earth Kick:	↓,C	B	[AG]
Liquid Rising:	↙,C,C	B,M	{CB}
Fatal Kick:	←,C	M	[AD]
Check Mate:	←,C~B	M,M	{CB}
			[AD]
Thunder Kick:	←,[←],C	M	{CB}
Opening Kick:	[G],↑,C	A	
Falling Earth:	[G],↑,C	B	[AG]
Quake Mask Kick:	↑,C	A	{CB}
Shattering Kick:	[LE],C	M	{CB}
Retreating Fang:	G+C	A	
Dancing Crane:	A+B,A,B	M,M,A,M	{CB}
Heavy Crane:	A+B,A+B	M,M,M,M,M,M	
Fang Barrage:	→,A+B	M,M,M,M,M	
Spinning Ritual:	←,A+B	M,M,M,M	
Rapid Spinning Ritual:	←,A+B,B,B	M,M,M,M,M,M	{CB}
Opening Treasure:	↘,A+B	B,arremesso	
Rapid Earth:	↓,A+B	B,B,B,B	
Holding Treasure:	↙,A+B	B,arremesso	
Radiant Wing:	↑,A+B	M	{CB}
Crushing Long Blade:	↗,A+B	M	!
=Cancel:	=G		
Glory Fan:	[AG],A+B	M,M,M	{CB}
Circular Blade Kick:	A+C	M	{CB}
Zanba-to Smackdown:	→,A+C	A,A,A,A,A,A	
Earth Fang:	↘,A+C	B	
Fang Sweep:	↓,A+C	B	{CB}
Power Fang Sweep:	↙,A+C	B,B	{CB}
Glory Wing:	B+C	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Wheel:	→,B+C	M,M	{CB}
Rock Breaker:	↓,B+C	B	
Oak Branch:	←,B+C	B	
Heaven's Wheel:	↗,B+C	M,M	

8 WAY RUN (ARS)

Nome	Comandos	Altura	Nota
Strangling Flower:	→ A	A,A	{CB}
Willow Divide:	(d)→,A,A	A,A	{CB}
Heavy Willow:	(e)→,A,A	M,M	{CB}
Falling Fang Divide:	↓/↑,A,A	M,B	{CB}
Black Wing:	↓/↑,A,B	M,M	{CB}
Sparrow Sweep:	↙/↖,A	B	
Wing Cross:	←,A,A	M,B	
Heavy Fall:	↘/→/↗,B	M	{CB}
Rising Void:	↓/↑,B	M	{CB}
Spinning Divide:	↙/↖,B	M	{CB}
Earth Poke:	←,B	B	{CB}
Slide:	→,C	B	
Wild Leaves:	↘/↗,C,C	M,M,M	{CB}
Dark Curtain:	↓/↑,C~A	B,A	
Thunder Kick:	↙/←/↖,C	M	{CB}
Wheel:	↘/→/↗,B+C	M,M	{CB}
Glory Wing:	↓/↑,B+C	M	{CB}
=Cancel:	=G		

ESCALA INFORMÁTICA

COLEÇÃO GUIA FÁCIL

Cód. GF-01 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-02 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-03 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-04 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-05 - CADA - R$ 2,80

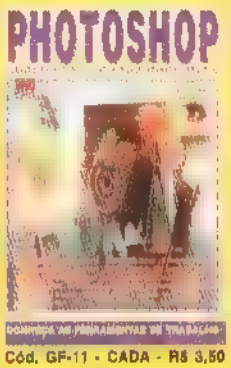
Cód. GF-06 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-07 - CADA - R$ 2,80

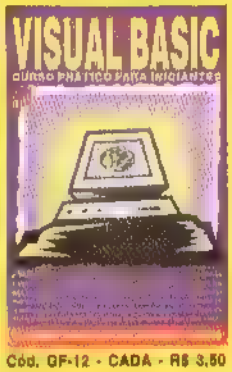
Cód. GF-08 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-09 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-10 - CADA - R$ 2,80



Cód. GF-11 - CADA - R$ 3,50

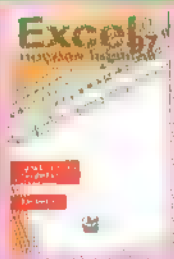


Cód. GF-12 - CADA - R$ 3,50

COLEÇÃO INFORMÁTICA DESCOMPLICADA

Cód. ID-02 - CADA - R$ 2,90

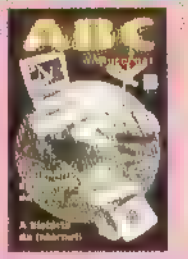
Cód. ID-03 - CADA - R$ 2,90



Cód. ID-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-06 - CADA - R$ 2,90



Cód. ID-07 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-08 - CADA - R$ 3,50

Cód. ID-09 - CADA - R$ 3,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GF-01 ( )	Cód. GF-11 ( )
Cód. GF-02 ( )	Cód. GF-12 ( )
Cód. GF-03 ( )	Cód. ID-02 ( )
Cód. GF-04 ( )	Cód. ID-03 ( )
Cód. GF-05 ( )	Cód. ID-04 ( )
Cód. GF-06 ( )	Cód. ID-05 ( )
Cód. GF-07 ( )	Cód. ID-06 ( )
Cód. GF-08 ( )	Cód. ID-07 ( )
Cód. GF-09 ( )	Cód. ID-08 ( )
Cód. GF-10 ( )	Cód. ID-09 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

WORLD HEROES PERFECT

SISTEMA

HERO Gauge
Cada personagem tem, na parte de baixo da tela, uma barra que vai se enchendo quando seu personagem ataca o oponente e faz contato (golpes especiais ou normais, bloqueados ou não). Quando a barra fica cheia, ela brilha e mostra a palavra "Hero". Neste ponto, seu personagem tem as seguintes habilidades:

-MAX Move: um golpe especial turbinado ou Ultimate Attack (um ou mais dos golpes especiais do personagem torna-se mais forte e seu personagem brilha antes de executá-los). Veja os golpes de cada personagem para mais detalhes. A indicação * especifica qual golpe especial pode fazer isso.
-Número de hits maior no oponente
-Poder turbinado dos ataques normais
-Efetividade diminuída dos golpes do oponente no seu personagem (você também não pode ser derrubado)

A barra apenas vai se esvaziar quando você tiver usado o golpe (acertando o oponente ou não). Barras enchidas parcialmente são mantidas para o próximo round.

ABC Special Attack
Cada personagem tem sua própria forma individual de movimento/ataque quando aperta os botões ABC juntos (também pode ser feito com uma direção mais ABC). Veja os golpes de cada personagem para maiores detalhes.

Ultimate Attack Moves
Estes são os ataques de última hora, um recurso final que você tem para virar o jogo, assim como os Desperation Moves de Fatal Fury, King of Fighters, Art of Fighting, etc. Podem ser usados a qualquer momento quando a barra de energia do seu personagem estiver piscando (quando tiver recebido muito dano de golpes). A efetividade e aparência do golpe também é alterada se a barra HERO estiver cheia na hora em que o golpe é usado. Veja os golpes de cada personagem para maiores detalhes.

COMANDOS BÁSICOS VERSÃO ARCADE NEO GEO/CD

A - soco fraco
B - soco médio
AB - soco forte
C - chute fraco
D - chute médio
CD - chute forte
Arremesso: ← ou → + AB ou CD (só alguns personagens podem arremessar usando CD). Alguns personagens também podem arremessar no ar.
Insultos: Até 4 insultos/provocações diferentes, em qualquer lugar da tela (pode ser cancelado a qualquer hora com outro golpe)
↓ + BC - insulto normal
→ + BC - insulto/pose alternativa
← + BC - insulto/pose alternativa
↑ + BC - falso atordoamento
NOTAS:
Mudman - fará uma dança se estiver usando seu movimento ABC no chão
Broken - fará uma pose legal com suas sombras se estiver usando ↓ + ABC no chão
C. Kidd - também fará uma pose se estiver usando seu movimento ABC no chão
Pulo Duplo: Pule, ainda no ar, Pule novamente (só Hanzou e Fuuma podem fazer isto)
Wall Jump: Pule contra uma parede (canto da tela), mova-se para a direção oposta (apenas alguns personagens podem fazer isto)
Defesa Aérea: ← no ar quando estiver sendo atacado (funciona contra a maioria dos golpes. Você ainda pode contra-atacar antes de cair).
Corrida para trás: ←←
Corrida para frente: →→

COMANDOS NO SATURN

Se você estiver usando a versão Sega Saturn de World Heroes Perfect, o layout de botões é um pouco diferente das demais versões baseadas no Neo Geo. Na lista de golpes dos personagens, nós listamos os movimentos baseados na versão Neo Geo (botões A, B, C e D). Para usá-los no Saturn, confira os botões equivalentes a serem usados abaixo:

NEO GEO	SATURN
A	X
B	Y
AB	XY
C	A
D	BC
CD	AB

MOVIMENTOS DE CHÃO ESPECIAIS

Ataque em corrida - Corrida para frente + qualquer botão de ataque
Guard Attack - Durante um ataque, você pode usar a poderosa técnica "Guard Attack" para destruir a defesa do inimigo. Imediatamente após bloquear um ataque aperte →+A.
Blow Defense - Use isto para continuar na ofensiva e intimidar o ataque do oponente. Para realizar, basta fazer certo ataque comum. Alguns hits podem atordoar o oponente por um breve segundo (quando ele bloquear o golpe), permitindo que você inicie um ataque nele. Isto é similar à maneira que os lutadores batem espada em Samurai Shodown II. A lista de golpes de cada personagem mostra este movimento. Um bom exemplo disto é o B em pé de Hanzou contra um oponente bloqueando.
Projectile Weapon Killer - Antes que um projétil acerte, use este movimento para destruir o projétil! Um bom exemplo é o soco com AB de Hanzou acertando o Shuriken de outro Hanzou e quebrando-o. A lista de golpes de cada personagem exibe este movimento.
Nota: Bloquear no último momento irá rebater o projétil de volta para o oponente. Se dois projéteis se encontrarem, eles se destruirão (ou se um projétil encontrar a Ice Ball de Rasputin ou o Blizzard Breath de Erick, o projétil ficará congelado).

HANZOU

MISC

Pulo Duplo: sim
Wall Jump: sim
Blow Defense: B em pé (soco médio)
Weapon Killer: AB em pé (soco forte)

HOLDS/THROWS

Flying Press: → + AB
Reverse Flying Press: ← + AB

ABC Special Attack

ABC - "The Hayate Tricks" cancela todos os ataques
← ou → + ABC - versão mais rápida
↓ + ABC - versão baixa

SPECIAL MOVES

Izuna Slash: pulo, ↓ + B (também pode ser feito após um Ninja Teleport)
Rekko Zan: ↓↘→ + soco
Double Rekko Zan: ↓↘→↓↘→ + soco
***Koh Ryu Ha:** →↓↘ + soco
Ninpo Koh Rin Kazan: ↓↙← + chute
Ninja Leg Lariat: ↓↘→ + chute
Ninja Teleport: ↓↑ + qualquer botão (posições: A-esquerda, B-direita, AB-centro, C-esquerda no ar, D-direita no ar, CD-centro no ar)

ULTIMATE ATTACKS

***Slice The Shimmering Light:** →←↙↓↘→ + AC

FUUMA

MISC

Pulo Duplo: sim
Wall Jump: sim
Blow Defense: B em pé (soco médio)
Weapon Killer: AB em pé (soco forte)

HOLDS/THROWS

Flying Press: → + AB
Reverse Spinning Flying: Aperte ← + AB

Jumping Dragon Throw: no ar, ←↙↓↘→ + soco

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Tricks to Trick"... ameaça um ataque especial
ou → + ABC
ou ← + ABC
ou ↓ + ABC

SPECIAL MOVES

Siranui: pulo, AB próximo do oponente
***Reppu Zan:** ↓↘→ + soco
***Double Reppu Zan:** ↓↘→↓↘→ + soco
En Ryu Ha: →↓↘ + soco
Ninpo Furin Kazah: ↓↙← + chute

ULTIMATE ATTACKS

1) ***Exploding Atomic Crash:** →↘↓↙←↖ + AB
2) ***Fireball Slug Trick:** ↓↙←↓↙←↓↙← + ABC

KIM DRAGON

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: sim
Blow Defense: AB agachado (soco forte)
Weapon Killer: (não possui) use o golpe Hundred Kicks

HOLDS/THROWS

Leg strangle: → + AB
Air throw: no ar, ← ou → + AB
Slam: ← + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Shining Dragon Attack"... revida o ataque do oponente (faça quando bloquear ?)
← ou → + ABC
↓ + ABC - versão baixa

SPECIAL MOVES

***Dragon Kick:** ↓↑ + chute
***Hundred Blows:** qualquer soco repetidamente
Leaping Foot slice: ↓↘→ + chute (C-um chute, D-dois chutes, CD-cinco chutes)
Hundred Kicks: →↘↓↙← + chute

ULTIMATE ATTACK

***Dragon Super Finish:** →←→+BD

JANNE

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: AB em pé (soco forte)
Weapon Killer: (ABC Special Attack "Slash Whip")

HOLDS/THROWS

Face Slap: → + AB
Reverse Toss: ← + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Slash Whip"
← ou → + ABC
ou ↓ + ABC (ataque com chicotada, que também destrói projéteis. Continue segurando ABC para chicotear constantemente)

SPECIAL MOVES

Sliding Kick: ↘ + chute
Mercury Sword: pulo, ↓ + B
***Aura Bird:** (c) ←→ + soco
Flash Sword: (c) ←→ + chute
Justice Sword: (c) ↓↑ + chute

ULTIMATE ATTACKS

1) ***Fire Bird:** →↓↘→↗ + AB
2) ***Angel Arrow:** ↓↙←↓↘→ + BCD (segure BCD para subir mais alto)

JULIUS CARN

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: sim
Blow Defense: CD agachado (chute forte)
Weapon Killer: AB em pé (soco forte)

HOLDS/THROWS

Throw 'n' gut stab: → + AB
Toss: ← + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Shouting Spirit"... enche a barra de Hero lentamente
← ou → + ABC - não funciona
↓ + ABC - não funciona

SPECIAL MOVES

Secret Walk: segure ↘ (rastejar para frente)
Head Sliding: ↘ + chute
Mongolian Press: pulo, ↓ + CD

*Mongolian Tiger Flash: (c) ←→ + soco
Mongolian Dynamite: (c) ↓↑ + soco
Mongolian Tackle: (c) ↓↑ + chute

ULTIMATE ATTACK

*Fire Blast: →←↙↓↑ + AC

BROCKEN

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: B em pé (soco médio)
Weapon Killer: não (?)

HOLDS/THROWS

High Suplex Drop: → + AB
Back drop: ← + AB
Gas attack: → + CD ou ← + CD (também enche sua própria Hero Gauge rapidamente)

ABC SPECIAL ATTACK

ABC ou ← ou → + ABC - "Jet Attack"... no chão é um golpe anti-aéreo. No ar, Brocken pode voar e também pode ser direcionado. Ainda no ar, uma bomba pode ser jogada com ←→ + chute. O botão de chute usado define o tipo de bomba (C-bomba pequena, D-chamas para a direita da queda da bomba, CD-chamas para a esquerda da queda da bomba).
↓ + ABC - no chão, é apenas uma pose

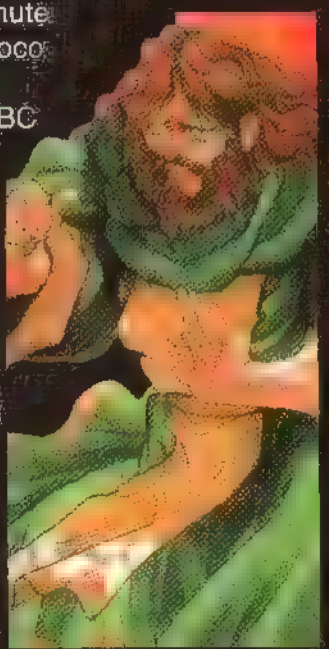
SPECIAL MOVES

Flying Tiger Kick: pulo, ↘ + CD
SparkThunder: qualquer soco repetidamente
Rocket Punch: ↓↘→ + soco
German Missile: ↓↘→ + chute
*Hurricane Arm: ↓→↘ + soco

ULTIMATE ATTACK

*German Explosion: BC, ABC

RASPUTIN



MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: AB agachado (soco forte)
Weapon Killer: não - Ice Ball congela qualquer projétil

HOLDS/THROWS

Hand Squash: → + AB
Hand 'Shake': ← + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Love Torture" - encolhe o oponente (dura aproximadamente 5 segundos). Todos os golpes especiais do oponente não podem ser feitos durante este tempo
← ou → + ABC
ou ↓ + ABC

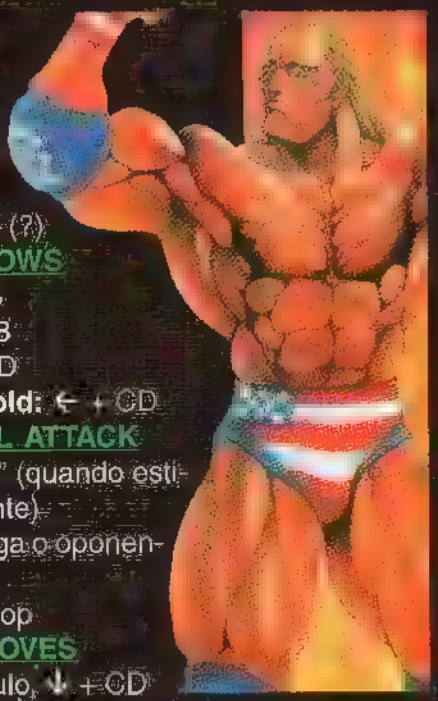
SPECIAL MOVES

Fireball: ↓↘→ + soco (pode ser feito no ar)
Thunder Ball: ←↙↓↘→ + soco
Ice Ball: ↓↙← + soco
*Axle Spin: ↓↙← + chute (pode ser feito no ar)
Kossak Dance: ↓↘→ + chute

ULTIMATE ATTACK

*The Secret Garden: ↓↙←→ + AC

MUSCLE POWER



MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: AB agachado (soco forte)
Weapon Killer: não (?)

HOLDS/THROWS

Head Butt: → + AB
Back Drop: ← + AB
Knee Drop: → + CD
Strangle Choke Hold: ← + CD

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Muscle Grip" (quando estiver perto do oponente)
← ou → + ABC - Joga o oponente pela tela
↓ + ABC - Knee Drop

SPECIAL MOVES

Guillotine Drop: pulo, ↓ + CD
Muscle Bomber: (c) ← → + chute
*Tornado Breaker: 360º + soco (de perto)
Super Drop Kick: ↓↘→↗ + chute

ULTIMATE ATTACK

*Super Dangerous Giant Breaker: ↓↘→←↙↓ + AB (de perto)

ERICK

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: B agachado (soco médio)
Weapon Killer: AB em pé (além disso, Blizzard Breath congela projéteis)

HOLDS/THROWS

Face Slam: → + AB
Horn Toss: ← + AB
Toss: ← ou → + CD

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Erick Shield"... reflete projéteis/acerta se estiver perto
← ou → + ABC
↓ + ABC - versão baixa

SPECIAL MOVES

Seal Press: pulo, ↓ + CD
Y Gir's Halberd: ↓↙← + chute
Thor's Hammer: ↓↙← + soco
***Blizzard Breath:** ←↙↓↘→ + soco
Long Horn: (c) ← → + soco

ULTIMATE ATTACK

***Whale Snarfer:** ↓↙←↙↓↘ + BD

SHURA

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: B em pé (soco médio)
Weapon Killer: B em pé (soco médio)

HOLDS/THROWS

Knee Bash: ← ou → + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC ou → + ABC - "Tiger Punch"... soco com corrida e depois retorno
← + ABC - versão com alcance menor
↓ + ABC - "Taunts", pode cancelar isto para um dos outros golpes ABC

SPECIAL MOVES

***Tiger Fang:** (c) ← → + soco
***Tiger Claw:** (c) ← → + chute
Muetai Kick: ↓↑ + chute
Double Knee Kick: ↓↘→ + chute (de perto)

ULTIMATE ATTACK

***Muetai Machine Gun:** ↓↙←↙↓↗ + BD

MUDMAN

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: não (?)
Weapon Killer: não (?)

HOLDS/THROWS

Face Punches: → + AB
Back Toss: ← + AB
Mudmen Dance: ← ou → + CD (aperte ←/→ repetidamente para prolongar o golpe)

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Mud Flight"...no ar, continue apertando ABC para voar. Pode também ser cancelado imediatamente com um chute ou soco. No chão, faz somente uma dança que não pode ser cancelada.
← ou → + ABC
ou ↓ + ABC

SPECIAL MOVES

Head Sliding: ↘ + chute
***Mudman Attack:** ↓↘→ + soco
Mudman Launcher: ↓↘→+chute
Mud Cutter: ↓↙← + soco
Mud Gyro: ↓↑ + soco

ULTIMATE ATTACK

***Heaven Blows:** →↘↓↙←→ + AB (esquerda) ou BC (meio) ou CD (direita)

J. MAX

MISC

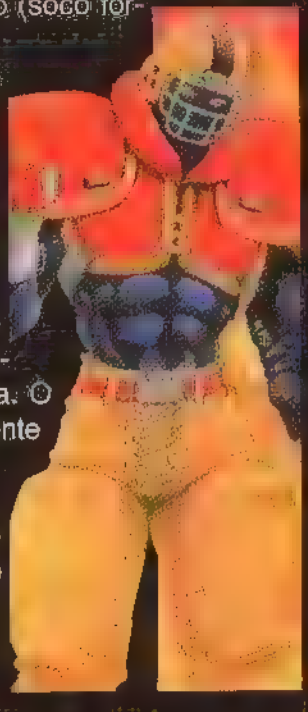
Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: AB agachado (soco forte)
Weapon Killer: CD em pé (chute forte)

HOLDS/THROWS

Touchdown Tackle: → + AB
Toss: ← + AB
Bear Hug: ← ou → + CD

ABC SPECIAL ATTACK

ABC ou ← ou → + ABC - "Catching"...pega o projétil do oponente e o arremessa de volta. O golpe ainda vai acertar o oponente se ele estiver muito perto.
↓ + ABC - versão baixa
Nota: você pode continuar segurando ABC para segurar o projétil o quanto quiser!



SPECIAL MOVES

Slide Kick: ↘ + chute
Johnny Special: ←↙↓↘→ + soco (de perto)
Lighting Tackle: →↓↘ + soco
Shoulder Butt Crash: ↓↘→ + chute
***Head Crash:** ↓↑ + soco

ULTIMATE ATTACK

*Heaven Blows: ↓↘→↓↘→ + AC (de perto)

RYOKO

MISC

Pulo Duplo: não

Wall Jump: sim

Blow Defense: AB em pé (soco forte)

Weapon Killer: não (?) - pode usar o golpe Palms of Destruction

HOLDS/THROWS

Strangle Hold: → + AB

Air Throw: no ar, ← ou → + AB

Shoulder Toss: ← + AB

Leg Throw: ← ou → + CD

Super shoulder: ←↙↓↘→ + soco

ABC SPECIAL ATTACK

ABC ou ← ou → + ABC - "The Izumoryu Throw" (taça de perto quando estiver sendo atacado)... pega o golpe normal do oponente e o joga triplamente, no estilo ar remesso de perna.

↓ + ABC - versão baixa

SPECIAL MOVES

Crunch Kick: ↘ + CD

Palms of Destruction: ↘ + AB (também para projeteis)

*Bosatsusho: ↓↙← + soco

Winging Kick: →↓↘ + chute

Laria Drop: ←↙↓↘→ + chute

ULTIMATE ATTACK

*MuggerThrow: →←↙↓↘→ + BCD (de perto)

KIDD

MISC

Pulo Duplo: não

Wall Jump: sim

Blow Defense: B agachado (soco médio)

Weapon Killer: não - use o golpe Shark Knuckle

HOLDS/THROWS

Face Slap: → + AB

Toss: ← + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Quick Step"

→ + ABC - pulo pequeno para frente

← + ABC - pulo pequeno para trás

↓ + ABC - pulo pequeno para frente após ter abaixado

SPECIAL MOVES

Shark Kick: pulo, ↘ + CD

Spiral Kick: (c) ← → + chute

*Shark Knuckle: (c) ← →+soco

Shark Upper: (c) ↓ ↑ + soco

Pirate Ship Blast: ↓↘→ + soco

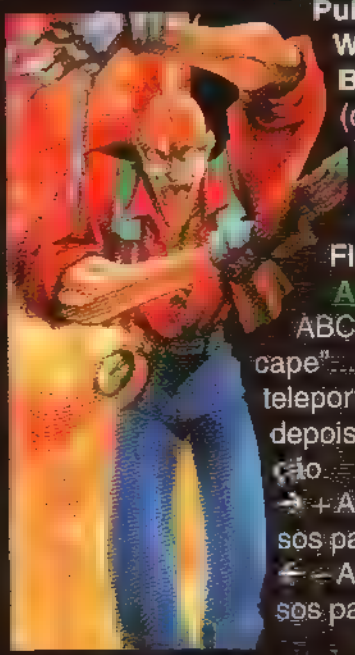
Hyper Dash Kick: →↘↓↙← + chute

ULTIMATE ATTACK

*Pirate Punishment: ←↓↙ + BC (de perto)

JACK

MISC



Pulo Duplo: não

Wall Jump: sim

Blow Defense: → + CD (chute forte)

Weapon Killer: CD

HOLDS/THROWS

Flip Toss: → + AB

Flip Toss: ← + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC ou ↓ + ABC - "Crazy Escape"... Jack pode rapidamente teleportar no chão para escapar, depois aparecer na mesma posição

→ + ABC - Teleporta alguns passos para a direita

← + ABC - Teleporta alguns passos para a esquerda

SPECIAL MOVES

Spinning Slide: ↓ + CD

Mixer Crush: ↓↘→ + soco

Iron Crawl: ↓↘→ + chute

*Knee Smasher: ↓↙← + chute (pode ser feito no ar)

ULTIMATE ATTACK

*Great Hero of theThree Kingdoms: segure ↓ ↑+BD

RYOFU

MISC

Pulo Duplo: não

Wall Jump: não

Blow Defense: AB em pé (soco forte)

Weapon Killer: CD em pé (chute forte)

HOLDS/THROWS

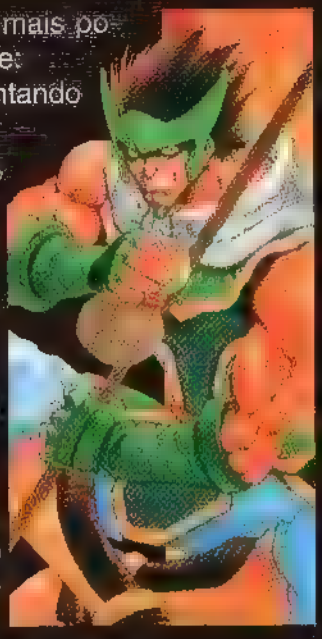
Multiple Stab 'n' Slice: → + AB

Stab 'n' Spear Twirl: ← + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC ou ← ou → + ABC ou ↓ + ABC - "Bombarding Spear"... No chão, bebe algo, fica vermelho e começa a sair fumaça de sua boca. Isto torna seu próximo

ataque certeiro duas vezes mais poderoso. No ar, faça o seguinte:
ABC - Congela no lugar, apontando a lança para baixo
→ + ABC - Pula para frente, girando a lança
← + ABC - Pula para trás, girando a lança
↓ + ABC - Cai para baixo balançando a lança



SPECIAL MOVES

Long Low Spear Strike: → + CD
***Spear Head Boogie:** ↓↘→ + soco
Fists of Flame: ↓↙← + soco
Spear of Destruction: qualquer soco repetidamente
Psychic Kick: pulo, ←↙↓↘→ + chute

ULTIMATE ATTACK

***The Giraffe Bomber:** →↘↓↙←↖ + CD

GOKUU

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: sim
Blow Defense: D em pé (chute médio)

Weapon Killer: não - pode usar o golpe Genie Sucker

HOLDS/THROWS

Trip 'n' Statue Splat: ← ou → + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Rolling Stick"...gira um bastão em volta de sua cabeça
← ou → + ABC
ou ↓ + ABC

SPECIAL MOVES

The Trample: pulo, ↓ + D
Pouncing Clobberer: →↓↘ + chute
***Jumping Pounder:** ↓ ↑ + soco
Stone Drop: pulo, →↘↓↙←↖↑ + chute (pode ser feito no chão)
Genie Sucker: ↓↙← + BCD, counter (enconlhe um oponente por um curto período de tempo se ele executa um golpe especial)
Cloud Calling Attack: →↘↓↙← + chute

ULTIMATE ATTACK

***The Silent Pounce:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + AC

NEO-DIO

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: sim
Blow Defense: AB agachado (soco forte)
Weapon Killer: CD em pé

HOLDS/THROWS

Spinning Toss: ← ou → + AB

ABC SPECIAL ATTACK

ABC - "Short Jump"... um tipo de pulo pequeno. Se uma direção for segurada, ele faz o seguinte:
→ + ABC - pulo pequeno para frente
← + ABC - pulo pequeno para trás
↓ + ABC - pulo pequeno para frente após ter abaixado

SPECIAL MOVES

Sliding Blade: ↘ + chute
Sonic Saber: ↓↘→ + soco
Gran Saber: ↓↘→ + chute
Breaking Claw Thunder: ↓→↘ + soco
***Rolling Smash:** ↙↘↑ + chute (pode ser feito no ar)
Freezing Claw: ↓↙←→ + chute (de perto)
Flaming Claw: ↓↙←→ + soco (de perto)

ULTIMATE ATTACK

***The Ultimate Beast:** ↓↙←→ + BCD (este golpe é imbloqueável quando o oponente está em pé)

ZEUS

MISC

Pulo Duplo: não
Wall Jump: não
Blow Defense: A ou B (soco fraco/médio)

Weapon Killer: A ou B (soco fraco/médio)

HOLDS/THROWS

Face Slam 'n' Gut Punch: →+AB
Reverse Face Slam: ←+AB

ABC SPECIAL ATTACK

nenhum

SPECIAL MOVES

***Megaton Punch:** ↓↘→ + soco
Gigger Smasher: ↓↙←↙↓↘→ + soco

ULTIMATE ATTACK

***Atomic Hit:** ↓↙←↙↓↘→←→ AB

The Last Blade

LEGENDA

A - Golpe fraco
B - Golpe forte
C - Chute
D - inclinar
[SC] - Super Cancel
[DM] - Desperation Move só pode ser feito com a barra de energia piscando ou barra de Super Cheia.
[SDM] - Super Desperation Move só pode ser realizado em Power Mode e com a barra do Super Cheia + barra de energia piscando.
[OPC] - Oponente caído.
[OPA] - Oponente no ar.
(!) - Precisa da barra de Super Cheia ou energia baixa ----?
(!!) - Precisa da barra de Super Cheia e energia baixa ----n
(*) - No canto
(#) - Golpe não cancelado normalmente
(c) - Carregar

Character Specifics

Golpes Comuns

Arma fraca: A
Soco Fraco (arma para alguns personagens): ←+A
Arma Média: B
Arma Forte: →+B
Chute Fraco: C
Chute Forte: →+C
Rasteira (sempre derruba): ↘+C
Arma Alta (lenta e precisa ser bloqueada em pé): BC
Repelir (em pé/pulando golpes normais): D ou ←+D
Repelir (em pé/pulando golpes especiais): →+D
Repel (Golpes normais baixos): ↓ ou ↙+D
Repel (Golpes especiais baixos): ↘+D
Arremessar (perto): ← ou →+B
Corrida / Avanço rápido: →→
Pulo Longo: →→↗
Recuo Rápido: ←←
Ativar "Combo Special" (Somente Speed Mode): ↓↓+AB

Amano Hyo

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	não
B agachado	sim	sim
C agachado	não	não
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	não	não

Cancelável: ←+B

MOVES

Keima no Taka: →↓↘+C
Suzume Sashi: [SC] →↙→+A/B
Shougi Doushi: ↘↘+C
Ibisha Anaguma: aperte A repetidamente, seguido por ↓↘→+B
Hisshi: →↘↓↙←+B (pode ser carregado)
Takabisha: →↘↓↙←+C
Banjo Kono Itte "Tokin": [DM] →↘↓↙←→↘↓↙←+AB (pode ser carregado)
Banjo Kono Itte [A "Hisha"/B "Kaku"]: [SDM] →↘↓↙←→↘↓↙←+A (diagonal cima) / B (frente)

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com C, A (aperte A rapidamente), ↓↘→+B (9-10 hits)
Deep jump C, ↓+B, →↙→+B, ↘+B (opc) (5 hits)
Deep jump C, ↓+B, →↓↘+C (7 hits)
Deep jump C, ↓+B, ↘↘+C (6 hits)
→↘↓↙←+C, (após acertar) A, →↓↘+C (5 hits)
→↘↓↙←+C, (após acertar) aperte A rapidamente, ↓↘→+B (8-9 hits)

→↘↓↙←+C, (após acertar) →↙→+B, ↘+B(opc) (3 hits)
→↘↓↙←+C, (após acertar) →↘↓↙←+B (2 hits)
→↘↓↙←+C, (após acertar) ↘↘+C (4 hits)
→↘↓↙←+B, →↙→+A (3 hits)
→↘↓↙←+B, ↘↘+C, ↘+B(opc) (6 hits)
→↘↓↙←+B, →↓↘+C, ↘+B(opc) (7 hits)
(!)→↘↓↙←+B (segure B), [DM]
→↘↓↙←→↘↓↙←+AB (12-13 hits)

Somente Power Mode

(!)→↘↓↙←+C, (após acertar), →↙→+B, [DM]
→↘↓↙←→↘↓↙←+AB (12 hits)
(!)Pulo baixo C, ↓+B, →↙→+B, [DM]
→↘↓↙←→↘↓↙←+AB (12 hits)
(!!)[SDM] →↘↓↙←→↘↓↙←+B, →↓↘+C, ↘+B (↑ para 8 hits)

Somente Speed Mode

Chain combo specifics:
←+B, ↓+B, →+B is a chain
Pulo com B, ↘↘+C (4 hits)
Pulo com B, →↓↘+C, ↘+B(opc) (6 hits)
Pulo com C, A, B, →↓↘+C (6 hits)
Pulo com C, A, ↓+B, aperte A rapidamente, ↓↘→+B (9-10 hits)
Pulo com C, ↓+A, ↓+B (após o first hit) ↘↘+C (6 hits)
Pulo com C, ←+A, ↓+A, ↓+B, →↙→+B, ↘+B(opc) (7 hits)
Pulo nas costas do oponente com B, A, aperte A rapidamente, ↓↘→+B (10-11 hits)
Pulo nas costas do oponente com B, ↓+A, ↓+B, →↓↘+C (6 hits)
Pulo nas costas do oponente com B, A, ↓+A, ↓+B, →↙→+B, ↘+B (opc) (7 hits)
(canto)(!) C, A, ↓+A, ↓+B, ↓↓+AB, B, ↓+B, C, →↓↘+C, →↘↓↙←+B (15 hits)

Genbu no Okina

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

GOLPES

Ki Paku: ↓↘→+A/B/C
Kame Mai Chi: →↘↓↙←+A/B [SC]
Kame Mai Ten: →↘↓↙←+C
Chouka Tairyou: →↓↘+A/B/C
Chouka Tairyou: →↓↘+A/B/C
Muku Yu: ↓↓+C
Genbu no Hoko: [DM] →←↙↓↘→+AB
Genbu no Ikari: [SDM] →←↙↓↘→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, ↓↘→+B (3 hits)
Pulo com B, B, →↓↘+A (3 hits)
Pulo com B, B, →↘↓↙←+A (5-6 hits)
Pulo com B, B, →↘↓↙←+C, C(opc) (5 hits)

Somente Power Mode

BC, ↓↘→+B (2 hits)
BC, →↘↓↙←+C, →↘↓↙←+A (3 hits)
Nota: Você estará no lado oposto ao seu oponente quando você começar o →↘↓↙←+C. Para poder acertar o →↘↓↙←+A você precisaria fazer ←↙↓↘→+A. Mas este é um dos bugs do jogo. Ele ainda achará que você está do lado que você começou o combo, e não onde você está.
(!)BC, [DM] →←↙↓↘→+AB (6 hits)
(!)→↘↓↙←+B, [DM] →←↙↓↘→+AB, ↘+B(opc) (12 hits)
(!!) BC, [SDM] →←↙↓↘→+B (3 hits)

Somente Speed Mode

Chain combos específicos:
A, A -
Nota: O segundo A acerta duas vezes.
Pulo com B, ↓+A, ↓+B, ↓↘→+B (5 hits)

Pulo com B, ↓+A, ↓+B, →↓↘+A (5 hits)
Pulo com B, A, A, B, →↘↓↙←+A (6 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+B (7 hits)
(!!) Pulo B, ←+A, A, A, B, ↓↓+AB, A, A, A, A, →+B, →↘↓↙←+C, C(opc) (17-19 hits)
(canto)(!!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↓+AB, →↘↓↙←+C, →↘↓↙←+A, ↓+B, BC, [DM] →←↙↓↘→+AB, C(opc) (21-23 hits)
Nota: O timming para emendar o ↓+B é EXTREMAMENTE difícil.

Ichijo Akari

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	sim	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

Cancelável: ←+B

GOLPES

ShikiGami Tenku: ↓↘→+A/B
Tenmon Hoshi no Meguri: ↓↑+C [SC]
Gaiki DorotaBou: →↓↘+A (pela frente) / B (por trás) / C (sobre) seguido por ↙ ou ↓ ou ↘+C / ↖ ou ↑ ou ↗+C / segure A/B
Gaiki KiyoHime: →↘↓↙←+A
Mamori HitoGata: →↘↓↙←+B
Henge HitoGata: →↘↓↙←+C
ShikiGami Rikugou: [DM] ↓↙←↙→+AB
ShikiGami HyakkiYakou: [SDM] →↘↓↙←→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, ↓↘→+B (3 hits)
Pulo com B, B, ↓↙←+A, ↑+C (opc) (3+ hits)
Pulo com B, B, ↓↑+C, ↑+C (opc) (8 hits)
Pulo com B, ←+B, ↓+B (4 hits)
(canto) Pulo com B, ←+B, ←+B, ↓↘→+B (4 hits)
(!) Pulo com B, ←+B, ↓+B, DM (↓↙←↙↓↘→+AB) (23 hits)

Somente Power Mode

BC, ↓↑+C (2 hits)
(canto) Pulo com B, ←+B, ↓↑+C, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB (23 hits)
(!!) Pulo com B, ←+B, [SDM] →↘↓↙←→+B (26 hits)
(!!) Pulo com B, ↓+B, [SDM] →↘↓↙←→+B (26 hits)
Note: Você pode adicionar um A ente o ←+B e o [SDM] para mais um Hit se estiver no canto. A conexão do [SDM] como o ↓+B é mais aconselháveis pela dificuldade (com o A é mais difícil, mas com mais técnica).

Somente Speed Mode

Chain combos específicos:
Nota: Todos os combos podem ser terminados com ←+B
(canto) Pulo com B, ←+B, ↓+B, ↓↑+C, ↑+C (opc) (9 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↑+C, ↑+C (opc) (11 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+A (6 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A (5+ hits)
(!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB (25 hits)
(!!) Pulo com B, A, A, B, ↓↓+AB, ↓↑+C, ↓+B, ↓↘→+B, ↓↘→+B, ↓↘→+B, ↑+C (opc) (14 hits)

Kaede

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	sim	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

GOLPES

Ittou Hayate: ↓↘→+A/B
Ittou Kuga: →↓↘+A/B
Ittou RenjinZan: ↓↙←+A, A, A / B, B, B [SC]
Ittou TabaKaze: ↓↙←+C
Ittou ArashiUchi: (de perto) ←↙↓↘→+C
Kakusei: [DM] BCD
Kasshin FukuRyu: [DM] ↓↙←↙→+AB (pode ser carregado)
Kasshin KouRyu: [SDM] ↓↙←↙→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, ↓↘→+B (3 hits)
Pulo com B, B, →↓↘+B, →↓↘+B (5 hits)
Pulo com B, B, ↓↙←+AAA, →↓↘+B(opc) (6 hits)
Pulo com B, B, ↓↙←+AA, →↓↘+B, →↓↘+B (7 hits)
←↙↓↘→+C, ↓↘→+B (2 hits)
←↙↓↘→+C, →↓↘+B, →↓↘+B (7 hits)
(!)←↙↓↘→+C, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB (5 hits)

Somente Power Mode

BC, →↓↘+B, →↓↘+B (4 hits)
(!) Pulo com B, B, ↓↙←+A, A, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB (5 hits)

Somente Speed Mode

Pulo com B, ↓+A, ↓+B, ↓↘→+B (4 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+B, →↓↘+B (7 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A, A, A, →↓↘+B(opc) (9 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A, A, ↓↘→+B (8 hits)
(canto) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A, A, →↓↘+B, →↓↘+B (10 hits)

Kaede (Awakened)

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	sim	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	sim	sim
↘+C	sim	sim

GOLPES

Shinmei Hayate: ↓↘→+A/B
Shinmei Kuga: →↓↘+A/B
Shinmei RenjinZan: ↓↙←+A, A, A/B, B, B [SC]
Shinmei TabaKaze: ↓↙←+C
Ittou RaiTei: (no ar) ↑+B
Shinmei ArashiUchi: (de perto) ←↙↓↘→+C
Kasshin FukuRyu: [DM] ↓↙←↙→+AB (pode ser carregado)
Kasshin SeiRyu: [DM] ↓↘→↓↘→+AB (pode ser carregado)
Kasshin KouRyu: [SDM] ↓↙←↙→+B
Kasshin SouRyu: [SDM] ↓↘→↓↘→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, →↓↘+B, →↓↘+B, ↘+B(opc) (7 hits)
Pulo com B, B, A, ↓↙←+AAA, ↘+B(opc) (7 hits)
Pulo com B, B, A, ↓↙←+AA, ↓↘→+A (6 hits)
Pulo com B, B, ↓↙←+B, ↓↘→+B (4 hits)
←↙↓↘→+C, →↓↘+B, →↓↘+B (7-9 hits)
(!) ←↙↓↘→+C, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB (5 hits)
(!) ←↙↓↘→+C, [DM] ↓↘→↓↘→+AB (5 hits)

Somente Power Mode

BC, ↓↘→+B (2 hits)
BC, →↓↘+B, →↓↘+B (6 hits)
(!) Pulo com B, B, ↓↙←+B, B, [DM] ↓↘→↓↘→+AB (6 hits)
(!!) ←↙↓↘→+C, [SDM] ↓↙←↙↓↘→+B (8 hits)
(!!) Pulo com B, B, A, ↓↙←+A, A, [SDM] ↓↙←↙↓↘→+B(9 hits)
(!!) Pulo com B, B, A, ↓↙←+A, [SDM] ↓↘→↓↘→+B (12 hits)

Somente Speed Mode

Nota: Se você remover o B depois do pulo com B nesses combos eles não precisam ser executados no canto (mas, claro, eles farão um hit a menos).
(canto) Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+←, →↓↘+B, ↘+B(opc) (10 hits)
(canto) Pulo com B, B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+B (7 hits)
(canto) Pulo com B, B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A, A, A, ↘+B (10 hits)
(canto) Pulo com B, B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A, A, ↓↘→+B (9 hits)
(canto) Pulo com B, B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A, A, →↓↘+B, →↓↘+B, →↓↘+B(opc) (14 hits)

Kanzaki Juzo

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	não	não
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

GOLPES

Geki Shin: →↓↘+A/B
GouDanShou: segure A/B/C, solte após 1-3 segundos
Fugaku: (de perto) →↘↓↙←+B, ↓↘→+B, ↓↘→+B
Kongou JuTsui: ↓↘→+A/B [SC]
KatsuMoku DaiGekidou: [DM] ↓↙←↙→+AB, ↓↘→+B
KatsuMoku ChoGekidou: [SDM] (de perto) →↘↓↙←→↘↓↙←+B

COMBOS

Ambos os Modos

BC, →↓↘+B (2 hits)
Pulo com C, C, →↓↘+B (4 hits)
Segure A, Pulo baixo com B, B, solte A (3 hits)
Pulo baixo com B, B, ↓↘→+A, →↓↘+B(opc) (5 hits)
→↘↓↙←+B (de perto), ↓↘→+B, ↓↘→+B, →↓↘+B (opc) (3 hits)
(!) [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+B, segure B, solte B (opc) (9 hits)
Nota: O timing precisa ser perfeito para que seu oponente fique no ar ao final do DM

Somente Power Mode

(!) Pulo baixo com B, B, ↓↘→+A, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+B, segure B, solte B (opc) (12 hits)
Nota: O timing precisa ser perfeito para que seu oponente fique no ar ao final do DM

Somente Speed Mode

Chain combos específicos:
↓+B (#) emenda, mas é muito lento para continuar
Pulo com C, segure C, ←+A, A, A, B, solte C (6 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+A (6 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+A, →↓↘+B (opc) (8 hits)
(!!) Pulo com B, A, A, B, ↓↘→+B, segure B, →↓↘+A, →↓↘+A, →↓↘+A, →↓↘+A, solte B (opc) (12 hits)
Nota: O terceiro acerto do ↓↘→+B precisa ser cancelado com →↓↘+A. Os →↓↘+A seguintes não acertam o oponente no chão.

Lee Rekka

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não

↘+C	sim	sim

GOLPES

Ryu Tsui Sen: ↓↙←+CCC
En Sen Shou: →↓↘+B, ↓+B
Kasumi: A+B / ↓↙←+B / ↙ ou ↓ ou ↘+C
Enryu Haibi: →↘↓↙←+A/B [SC] (B seguido por ←↙↓↘→+B)
Muei Kyaku: (no ar) ↓+C
Ibuki: segure START
Ougi Enryu Tenshin: [DM] ↓↙←↙→+AB
Hiougi Soten Muei Kyaku: [SDM] ↓↙←↙→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, C, →↘↓↙←+A (5 hits)
Pulo com B, B, C, →↓↘+B, ↓+B, ↑+C (opc) (7 hits)
Pulo com B, B, C, ↓↙←+C, C, C, C (opc) (13 hits)
AB, B, →↓↘+B, ↓+B, ↑+C (opc) (5 hits)
AB, A, →↘↓↙←+A (3 hits)
AB, C, ↓↙←+C, C, C, C (opc) (11 hits)
AB, ↓+C, C, →↘↓↙←+A (4 hits)
AB, ↓+C, C, →↘↓↙←+C, C, C, C (opc) (12 hits)
AB, ↓+C, C, →↓↘+B, ↓+B, ↑+C (opc) (5 hits)
(!) Voadora com B, B, C, [DM] →↘↓↙←↙→+AB, C (opc) (7 hits)

Somente Power Mode

B, ←+C (2 hits)
BC, →↓↘+B, ↓+B, ↑+C (opc) (4-7 hits)
(!) AB, B, [DM] →↘↓↙←↙→+AB, C (opc) (5 hits)
(!) AB, ↓+CC, [DM] →↘↓↙←↙→+AB, C (opc) (6 hits)
(!) AB, B, →↘↓↙←+A, DM (→↘↓↙←↙→+AB), C (opc) (7 hits)
(!!) AB, B, [SDM] ↓↙←↙↓↘→+B (27 hits)

Somente Speed Mode

Chain combos específicos:
B, ↓+C, C, C e ↓+B, ↓+C, C e ↓+B, ↘+C são todos emendáveis.
B, →+C (#) e ↓+B, →+C (#) e ↓+B, ↓+C, →+C (#) são emendáveis, mas algumas vezes o →+C (#) não sai rápido o bastante para fazer um combo. B e →+C (#) podem ser seguidos por um A, B, C, ou um golpe especial.
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓+C, C, →↘↓↙←+A (9 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+D, ↓+B, ↑+C (opc) (9 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓+C, C, →↓↘+B, ↑+C (opc) (9 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓+C, C, ↓↙←+C, C, C, C (opc) (17 hits)
(!) Pulo com B, A, B, [DM] →↘↓↙←↙→+AB, C (opc) (7 hits)
(!!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓+C, C, ↓↓+AB, →+B, →↘↓↙←+B, ←↙↓↘→+B, →↓↘+B, ↑+C (opc) (14-17 hits)
Nota: Se este combo é realizado no canto, você pode emendar outro →↓↘+B depois do primeiro deles seguir com um ↑+C para cerca de 20 hits no total
(canto)(!!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↓+AB, pulo ↓+C (opa), →+B, A, B, →+C, ↓↙←+C, C, C, C (opc) (29 hits)

Minakata Moriya

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

Obs: ←+B (cancelável) ↘+A (não cancelável).

GOLPES

Ittou Oboro "Jodan" [A version]: ↓↙←+A (golpe

alto)
Ittou Oboro "Chuudan" [B version]: ↓↙←+B (golpe médio)
Ittou Oboro "Gedan" [C version]: ↓↙←+C (golpe baixo)
Ittou Oboro "Cancel" [D version]: ↓↙←+A/B/C, D
Ittou Shingetsu [A version]: →↓↘+A
Ittou Shingetsu Ura [B version]: →↓↘+B
Ittou TsukiKage: ↓↘→+A/B, A/B, A/B [SC]
Taitou Hogetsu: ←↙↓+A / B (de frente para o oponente) / C (por trás do oponente)
Kassatsu Izayoi Gekka: [DM] →←↙↓↘→+AB (pode ser carregado)
Kassatsu MidareSetsu Gekka: [SDM] →←↙↓↘→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, ↓↙←+B (4 hits)
Pulo com B, B, →↓↘+B, →↓↘+B (opc) (5 hits)
Pulo com B, B, ↓↘→+A, A, A, C (opc) (6 hits)
Pulo com B, B, ↓↘→+A, A, ↓↙←+B (5 hits)
Pulo com B, B, ↓↘→+A, A, →↓↘+B, C(opc) (7 hits)
Pulo com B, B, ↓↘→+A, ↓↙←+B (5 hits)
(!) Pulo com B, B, [DM] →←↙↓↘→+AB (17-18 hits)

Somente Power Mode

(canto) BC, →↓↘+A, →↓↘+B (3 hits)
(!) Pulo com B, B, ↓↘→+A, [DM] →←↙↓↘→+AB (18-19 hits)
(!) Pulo com B, B, ↓↘→+A, A, [DM] →←↙↓↘→+AB (6 hits)
(!!) Pulo com B, B, [SDM] →←↙↓↘→+B (13 hits)

Somente Speed Mode

Chain combos específicos:
Os Chains podem terminar com ←+B, mas somente após um A. Os Chains podem terminar também em ↘+A (#) (ex: ↓+A, ↘+A #).
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+A, →↓↘+B (7 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+A, ↓↙←+C (7 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+A, A, A, →↓↘+B (opc) (9 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+A, A, →↓↘+B (8 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+A, A, ↓↙←+B, →↓↘+B (opc) (9 hits)
(canto) Pulo com B, ←+A, A, ↓+A, B, ↓↘→+A, ↓↘→+B, ↓↙←+A, →↓↘+A, →↓↘+B, ↘+B (opc) (11-12 hits)
(!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, [DM] →←↙↓↘→+AB (14-15 hits)
(canto)(!!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↓+AB, B, ↓+B, ↓↙←+A, ↓↘→+A, A, A, A, A, A, A, B, [DM] →←↙↓↘→+AB (24-25 hits)

Naoe Shigen

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	não	não
C agachado	não	sim
←+A	não	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

Obs: ←+B (não cancelável)

GOLPES

Byakko So: ↓↙←+A/B [SC]
Retsu Hoko [A version]: →↓↘+A, B repetidamente
Zetsu Hoko [B version]: →↓↘+B, B repetidamente
Hisui Sai: (de perto) ←↙↓↘→+C
Kongo Sai: (de perto) →↘↓↙←→+C
Inga Ohou: [DM] (de perto) →↘↓↙←→↘↓↙←+AB
Fugu Taiten: [SDM] (de perto) →↘↓↙←→↘↓↙←+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo baixo B, B, ↓↙←+A (3 hits)
Pulo baixo B, B, →↘↓↙←→+C (5 hits)
(!) Pulo baixo B, B, [DM] →↘↓↙←→↘↓↙←+AB (4 hits)

Somente Power Mode

BC, →↓↘+B (? hits)
BC, ↓↙←+B (2 hits)
(!) Pulo baixo B, B, ↓↙←+A, [DM] →↘↓↙←→↘↓↙←+AB (5 hits)

Somente Speed Mode

Chain combos específicos:
↓+B (#) não emenda com nenhum outro golpe. Os Chains podem terminar em ←+B (#).
Pulo com B, A, B, →↓↘+A (aperte A repetidamente), ↘+C (opc) (12 hits)
Pulo com B, A, A, B, ↓↙←+B (6 hits)
(canto)(!!) Pulo com B, A, A, B, ↓↓+A, B, →↓↘+A, ↓↙←+B, ↓+B, BC, →↓↘+B (aperte B repetidamente) (10+ hits)

Shikyoh

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	não	não

GOLPES

Hage Washi: ↓↙←+A/B, ↑+B
Kaiten Kimo Eguri: →↓↘+A/B, aperte A/B repetidamente
ZanNiku Kamaitachi: ←↙↓↘→+A/B
JI Name Suberi: →←→+C
ZanNiku Obasami: (pulo) ↓↙←+B [SC]
Mujihi Sashi: (de perto) →↘↓↙←+C
MeiKyoShisui Kyoki: [DM] ↓↘→↓↘→+AB, START / →↘↓↙←+AB
MeiKyoShisui Kyoki [Kanji]: [SDM] ↓↘→↓↘→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, ←+A, B, ↓↙←+B, ↑+B (opc) (4-5 hits)
Pulo com B, ←+A, B, →↓↘+A (13-15 hits)
Pulo com B, ←+A, B, ←↙↓↘→+A, ↑+B (opc) (5 hits)
Pulo com B, B, →↘↓↙←+C (2+ hits)
(!) Pulo com B, ←+A, B, [DM] ↓↘→↓↘→+AB, (quando o oponente cair) →+C (21 hits)

Somente Power Mode

BC, →↓↘+B (3 hits)
BC, ↓↙←+B, ↑+B (opc) (2-3 hits)
(!) BC, [DM] ↓↘→↓↘→+AB, (quando o oponente cair) →+C (mais de 23 hits)
(!!) Pulo com B, ←+A, B, [SDM] ↓↘→↓↘→+B (12 hits)

Somente Speed Mode

Pulo com B, ←+A, A, B, ←↙↓↘→+A, ↑+B (opc) (6 hits)
Pulo com B, ←+A, A, ↓+B, →↓↘+A (13 hits)
Pulo com B, A, ↓+B, ↓↙←+B, ↑+B (opc) (4-5 hits)

Washizuka Keiichiro

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

GOLPES

Shikku Satsu: (c) ← então →+A/B
Koku Satsu: (c) ↓ então ↑+A/B
RouGa: (c) ← então →+C [SC], ↓↙←+C (ou) ↓↘→+C
Shun Satsu: ↓↙←+A/B, A/B repetidamente
Shin RouGa: [DM] ↓↙←↙→+AB
Saishu RouGa: [SDM] ↓↙←↙→+B (pode ser carregado)

COMBOS

Ambos os Modos

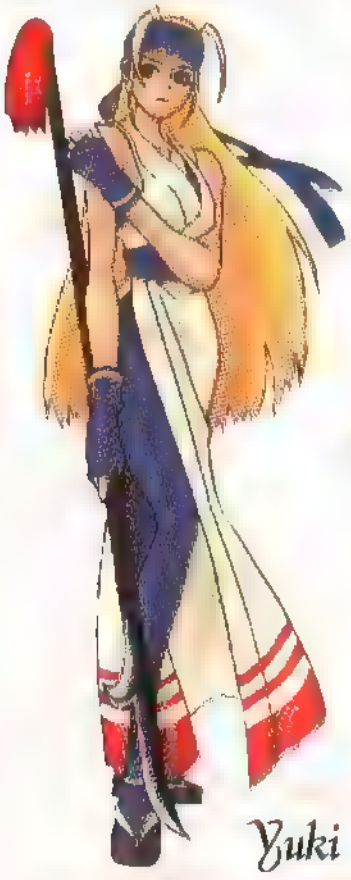
Pulo com B (c↓), ↓+B, ↑+B, ↘+B(g) (3 hits)
Pulo com B (c←), B, →+A (3 hits)
Pulo com B (c←), B, →+C, ↓↘→+C (4 hits)
Pulo com B (c←), B, →+C, ↓↙←+C (4 hits)
Pulo com B, B, ↓↙←+B (aperte B rapidamente) (8 hits)
(!) Pulo com B, B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↘+B (opc) (11 hits)

Somente Power Mode

BC (c↓), ↑+B, ↘+B (3 hits)
BC, ↓↙←+A (2 hits)
(!) Pulo com B (c←), B, →+C, ↓↘→+C, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↘+B (opc) (14 hits)

Somente Speed Mode

Pulo com B (c←), ←+A, A, ↓+A, ↓+B, →+A (6 hits)
Pulo com B (c←), ←+A, A, ↓+A, ↓+B, →+C, ↓↙←+C, ↘+B (opc) (8 hits)
Pulo com B, ←+A, A, ↓+A, B, ↓↙←+B (aperte B rapidamente) (10 hits)
(!0 Pulo com B, ←+A, A, ↓+A, ↓+B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↘+B (opc) (14 hits)
(canto)(!!) Pulo com B, ←+A, A, ↓+A, ↓+B, ↓↓+AB, ↓+B (c↓), ↑+B, B (c↓), ↓+B, ↑+B, Pulo com B, ↘+B (opc) (12 hits)



Yuki

Normal Move Interruptibility Chart:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	sim	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

GOLPES

HyouJin: ↓↘→+A/B
SouKa: →↓↘+A/B
ShunSetsuZan: ↓↙←+A/B [SC]
HyouKyou: ←↙↓↘→+C
Split-in-Two Swing: (de perto) →↘↓↙←+C
YukishiMaki: [DM] ↓↙←↙→+AB, ↓↘→+B ou ↓↘→+C
Shin YukishiMaki: [SDM] ↓↙←↙→+B

COMBOS

Nota: Todos os combos que comecem com ↓↘→+A precisam ser emendados no momento em que o golpe não atinge o oponente, sendo somente efetivo contra personagens tontos ou executando a provocação!

Ambos os Modos

↓↘→+A, ↓↙←+B (3 hits)
Pulo com B, B, →↓↘+B (4 hits)
Pulo com B, B, ↓↙←+B (4 hits)
Pulo com B, B, ←↙↓↘→+C (3 hits)
↓↘→+A, A, →↓↘+A (3 hits)
↓↘→+A, A, ↓↙←+B (3 hits)
↓↘→+A, A, ←↙↓↘→+C (3 hits)
→↘↓↙←+C (de perto), →↓↘+B (6 hits)
→↘↓↙←+C (de perto), ↓↘→+B (6 hits)
→↘↓↙←+C (de perto), ←↙↓↘→+C (6 hits)
(!) Pulo com B, B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+C, →↓↘+B (opc) (7 hits)

Somente Power Mode

(!) Pulo com B, B, ↓↙←+A, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+C, ↘+B (opc) (9 hits)
(!) ↓↘→+A, A, ↓↙←+A, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+C, ↘+B (opc) (9 hits)

Somente Speed Mode

Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+B (7 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+B (6 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+C (6 hits)
↓↘→+A, ←+A, A, A, B, ↓↙←+B (7 hits)
↓↘→+A, ←+A, A, A, B, ↓↙←+B (6 hits)
↓↓↘→+A, ←+A, A, A, B, ↓↙←+B (6 hits)
(!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+C, ↘+B (opc) (10 hits)
(!) ↓↘→+A, ←+A, A, A, B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+C, ↘+B (opc) (10 hits)
(!!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↓+AB, B, ↓↘→+B, ↓↙←+B, ←↙↓↘→+C, B, A, A, B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, ↓↘→+C, ↘+B (opc) (18 hits)

Zantetsu

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

Moves

Ryuei Jin: ↓↘→+A/B
Hagane Tachi Kai: →←↙↓↘→+B
Tenma Otoshi: (de perto) →↘↓↙←+C
Kikou Hou: ↓↙←+B [SC]
Minamo Gakure: ←↓↙+A
Mukuro Nui: (no ar) ↓↘→+A/B
Tenma Kyaku: (no ar) ↓+C, ↓+C
Oboro Giri: →↓↘+C
Toro Soujin: [DM] ↓↙←↙→+AB, ↓↘→+B ou ↓↘→+B, ↓↘→+B ou ↓↘→+C ou ↓↘→+C, ↓↘→+C
YamiGari: [SDM] (de perto) →↘↓↙←→↘↓↙←+B

COMBOS

Ambos os Modos

Corrida com A, →↘↓↙←+C (2 hits)
Pulo com B, →↘↓↙←+C (2 hits)
Pulo nas costas do oponente com B, C, →↘↓↙←+C (3 hits)
Pulo com B, ↓+B, ↓↘→+B, ↓↘→+B (5 hits)
Pulo com B, ↓+B, ↓↙←+B (6 hits)
Pulo com B, ↓+B, →←↙↓↘→+B (4 hits)
Pulo com B, ↓+B, →↓↘+C, ↘+B (6 hits)
↓↘→+A(opa) (bem baixo), A, →↘↓↙←+C (3 hits)
↓↘→+A(opa) (bem baixo), A, ↓↙←+B (6 hits)
↓↘→+A(opa) (bem baixo), A, →↓↘+C (4 hits)
↓↘→+A(opa) (bem baixo), A, ↓↘→+A, ↓↘→+A (5 hits)
(!)Pulo com B, ↓+B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, (qualquer especial) (10-11 hits)

Somente Power Mode

Pulo com B, B, →↘↓↙←+C (3 hits)
(!) Pulo com B, ↓+B, ↓↙←+B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, (qualquer especial) (11-13 hits)
(!!) ↓↘→+A(opa) (bem baixo), A, [SDM] →↘↓↙←→↘↓↙←+B (7 hits)
(!!) Pulo com B, C, [SDM] →↘↓↙←→↘↓↙←+B (6 hits)

Somente Speed Mode

Pulo nas costas do oponente com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+B (8 hits)
Pulo nas costas do oponente com B, ←+A, A, A, B, ↓↘→+B, ↓↘→+B (7 hits)
Pulo nas costas do oponente com B, ←+A, A, A, ↓+B, →←↙↓↘→+B (7 hits)
Pulo nas costas do oponente com B, A, A, B, →↓↘+C, ↘+B (10 hits)
↓↘→+A(a) (bem baixo), A, A, B, ↓↘→+B, ↓↘→+B (7 hits)
↓↘→+A(a) (bem baixo), A, A, B, ↓↙←+B (8 hits)
(!) Pulo nas costas do oponente com B, ←+A, A, A, ↓+B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, (qualquer especial) (13-14 hits)
(!) ↓↘→+A(opa) (bem baixo), A, A, ↓+B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB, (qualquer especial) (12-13 hits)
(canto)(!!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↓+AB, pulo com B, ↓+C(opa), (no sexto hit) ↓+C, B(opa), →↓↘+C, ↘+B(opc) (19-21 hits)

Akatsuki Musashi

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	não	sim
C agachado	não	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	não	não
↘+C	sim	sim

Obs: ←+B (cancelável)

GOLPES

Kanketsu Sen: ↓↘→+B
Obiyakashi: ←↙↓↘→+A [SC]
Juji Gamae: →↓↘+B (pode ser carregado)
Makura Niren: (de perto) →↘↓↙←+B
Shuchu: segure A
Gorin Tsurane: [DM] →↘↓↙←→+AB
Niten Muso Ken: [SDM] →↘↓↙←→↘↓↙←+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, →↓↘+B (3 hits)
Pulo com B, B, ←↙↓↘→+A (6 hits)
←+B, →↓↘+B (3 hits)
←+B, ↓↘→+B (5 hits)
(!) Pulo com B, B, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB (8 hits)

Somente Power Mode

(!) Pulo com B, B, ↓↘→+A, [DM] ↓↙←↙↓↘→+AB (11 hits)

(!!) ←+B, [SDM] →↘↓↙←→↘↓↙←+B (3 hits)
Nota: Pouco eficiente, mas ainda assim é um combo...

Somente Speed Mode

Chain combos específicos:
Os Chains podem terminar em ←+B ou ↘+B (#).
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+B (6 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ←+B, ↓↘→+B (8 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ←↙↓↘→+A (9 hits)
(canto) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ←+B, →↓↘+B, ↘+B (opc) (9 hits)

Kagami Shinnosuke

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	não	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	sim	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	sim	sim
↘+C	sim	sim

GOLPES

Shiranui: ↓↘→+A/B
Sho Hoko: →↓↘+A/B [SC]
En Hoko: (de perto) →↘↓↙←+C
SyoKyaku Funjou: (no ar) ↓+C
Kakusei: [DM] aperte BCD
Guren Suzaku: [DM] (no ar) ←↙↓↘→+AB
Funsho Koju: [SDM] ↓↙←↙→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, A, →↘↓↙←+C, ↘+B (5 hits)
Pulo com B, B, ↓↘→+B (5 hits)
Pulo com B, B, →↓↘+B, ↘+B (opc) (5 hits)
↓+C(opa), →↘↓↙←+C (2 hits)
↓+C(opa), ↓↘→+B (4 hits)
↓+C(opa), →↓↘+B, ↘+B(g) (3 hits)
(!) Pulo com B, [DM] ↓↘→+AB (opa) (3 hits)

Somente Power Mode

(!) ↓+C(opa), [DM] ←↙↓↘→+AB (3 hits)
(!!) Pulo com B, B, [SDM] ↓↙←↙↓↘→+B (5 hits)

Somente Speed Mode

Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+B (8 hits)
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+B, ↘+B (opc) (6-8 hits)

Kagami Shinnosuke (Hyper)

Tabela de Cancelamento de Golpes Normais:

	POWER	SPEED
A em pé	sim	sim
B em pé	sim	sim
C em pé	sim	sim
A agachado	sim	sim
B agachado	sim	sim
C agachado	sim	sim
←+A	sim	sim
→+B	não	não
→+C	sim	sim
↘+C	sim	sim

Moves

Jigoku no Goka: ↓↘→+A/B
Yomi e no Tsubasa: →↓↘+A/B [SC]
Gusha no Nageki: (de perto) →↘↓↙←+C
Meifu e no Michibiki: ↓↙←+A/B (com B pode ser carregado)
Giman no Kagami: ←↙↓↘→+C
Fu no Sabaki: [DM] (no ar) ←↙↓↘→+AB
Fu no Senrei: [DM] →←↙↓↘→+AB
Konpeki no Mokin: [SDM] ↓↙←↙→+B

COMBOS

Ambos os Modos

Pulo com B, B, →↘↓↙←+C, ↘+B (5 hits)
Pulo com B, B, ↓↘→+B, ↘+B(opc) (4-5 hits)
Pulo com B, B, →↓↘+B, C (opc) (9 hits)
Pulo com B, B, ←↙↓↘→+C (3 hits)
↓+C(opa), →↘↓↙←+C (2 hits)
↓+C(opa), ↓↘→+B, →↓↘+B(opc) (3-4 hits)
↓+C(opa), →↓↘+B, C(opc) (8 hits)
!Pulo com B, [DM] ←↙↓↘→+AB (opa) (6 hits)

Somente Power Mode

(canto) BC, →↓↘+B, ↘+B (opc) (5 hits)
(!) ↓+C(a), [DM] ↓↘→+AB (6 hits)

Somente Speed Mode

A, A
Nota: Ambos os "A" pegam duas vezes
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+A (9 hits)
Nota: Você pode adicionar um ↘+B se estiver no canto.
Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↙←+B (10 hits)
Nota: Emende mais um C no canto.
Pulo com B, ←+A, A, A, B, →↓↘+B, C (opc) (11-13 hits)
(canto)(!!) Pulo com B, ←+A, A, A, B, ↓↓+AB, A, B, ↓↘→+B, ↓↙←+A, ←↙↓↘→+C, →↓↘+B (20 hits)

VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender

Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser

APRENDER COM VÍDEO AULAS MP0 É UM BARATO MUITO BARATO

FAZER GINÁSTICA - TOCAR INSTRUMENTOS - APRENDER INFORMÁTICA - FILMAR

Todas as vídeo aulas da MPO trazem as instruções e informações necessárias para você aprender sozinho o que mais lhe agrada.

Preço de cada vídeo aula: R$ 29,00

VÍDEO AULAS DE INFORMÁTICA

	Título	Nível
9091	word 7.0	básico
9110	word 7.0	intermediário
9194	word 97	avançado
	word 6.0	básico
	word 97	intermediário
	excel 7.0	básico
	excel 7.0	intermediário
	excel 7.0	avançado
	excel 97	básico
	dos 1123	básico
	navegando na internet	intermediário
	corel draw 7.0	básico
	corel draw 7.0	intermediário
	corel draw 7.0	avançado
	pagemaker 6.5	básico
	pagemaker 6.5	intermediário
		básico
		intermediário
		avançado
	power po	básico
	director 5.0	básico

VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:

1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.

2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.

3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.

TAXA DE REMESSA: R$ 5,00 (VENHOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE R$ 15,00).

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

NOME COMPLETO:

Nº DO CARTÃO: VALIDADE: CPF:

ENDEREÇO:

BAIRRO: CIDADE: ESTADO:

CEP: DDD: TEL.:

ASSINATURA:

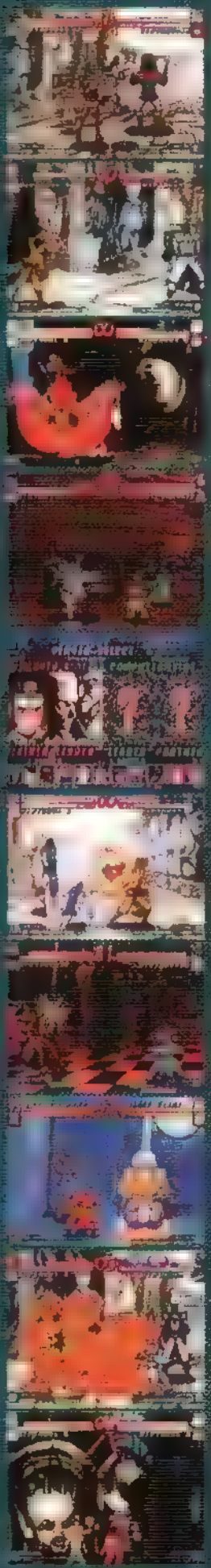
REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

- ☐ CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO _____
- ☐ DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
- ☐ CHEQUE NOMINAL

SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R$ 5,00*
TOTAL	

*SUJEITO A ALTERAÇÃO

FAVOR PREENCHER COM LETRA LEGÍVEL, SEM ABREVIAÇÕES - PARA MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE PARA: (011) 220-4041 OU PELO NOSSO FAX: (011) 223-9637



GROOVE ON FIGHT

L - Insulto
R - Troca de personagem
SP - Soco rápido
SF - Soco forte
GA - Golpe Alto
CR - Chute rápido
CF - Chute forte
AC - Ataque na corrida
S - Qualquer botão de soco
C - Qualquer botão de chute
+ - "e"
/ - "ou"
(no ar) - Pode ser feito no ar

COMANDOS GERAIS

EG - Enfiete Golpe (B+Y)
SA - Super Ataque (C+Z)
(NC) - Indica que um certo golpe pode ser executado durante a corrida. As imagens que seguem o personagem também causarão dano aos oponentes.
+HP +GA - Arremessar corpos: quando um personagem é derrotado, em vez de sair da tela ou desaparecer no nada, seu corpo fica caído na arena. Se um outro personagem estiver sobre o corpo do derrotado, pressione +HP +GA para pegá-lo e arremessá-lo em seu oponente, causando um grande dano. Este golpe é até bastante rápido, mas pode ser defendido.

CONVENÇÕES PARA OS COMBOS

- significa usar um Chain Combo para emendar o próximo golpe
(X) Indica o cancelamento em um golpe especial
(indica que você aterrissa após o golpe anterior e continua no chão
A indica que você emenda um pulo após o último golpe dado
, indica que não é necessário nenhum método especial entre os dois golpes

o indica que você deve fazer um gol-
e durante a corrida
oAe indica que você deve fazer um
olpe durante a corrida aérea
Direcional neutro
Agachado
u Durante o pulo
uDu Durante o pulo duplo
dP segurar o direcional para baixo du-
nte um ataque em um pulo
significa segurar o direcional para fren-

significa um movimento que pode ser
mendado mas que não é realmente
cessário
1+C acerta o oponente caído

FORMAÇÕES SOBRE AS DUPLAS

[com Super Move]
de X-Men Vs. Street Fighter. Todos os TSM de Groove on Fight acertam 22-hits e causam um imenso dano. Jogando sozinho é bem mais fácil. Ambos os personagens devem estar vivos e você precisa de um nível da barra de Super. Aproxime-se de seu parceiro e pressione R. Antes que eles batam as mãos, faça imediatamente + S. Se feito corretamente, seu lutador correrá e agarrará o oponente, arremessando-o para que seu parceiro rebata-o para você e, automaticamente, começar os 22-hits. Jogando com um parceiro humano (o 3º ou 4º jogador) as coisas complicam um pouco, exigindo trabalho em equipe. Você realiza a troca e, antes que os personagens batam as mãos, o outro jogador deve pressionar + S. O seu personagem fará 22-hits! Mas lembre-se que este golpe pode ser defendido e leva uma barra de Super quando usada.

[Variable Assist]
Bastante semelhante a King of Fighters '94, o VA de Groove on Fight consiste em fazer com que seu parceiro ajude você caso seja pego / agarrado. Ele saltará para dentro da arena e poderá atacar seu oponente. Para isso, faça + R (jogando só, sem um parceiro controlado por outro jogador). Caso seu parceiro seja controlado por um jogador, este deve prever-se até ficar sobre o oponente e pressionar R, para invadir a arena, dar seu golpe e retornar a borda. Mas atenção: mesmo que sua intromissão leve alguns poucos segundos, o personagem invasor PODE sofrer dano caso atacado. Caso isso aconteça, ele será jogado de volta ao lado de fora da arena, recebendo dano mínimo. Os Variable Assist podem ser defendidos.

[Recarregando a barra de Super]
Quando seu parceiro for derrotado, o botão de troca de personagens (R, no caso) se tornará um botão de recarga da barra de Super. Você fica vulnerável a ataques enquanto estiver carregando.

BRISTOL-D

Flying Imps: ↓↘→+S
Demon Uppercut: →↓↘+S
Fire Demon: ↓↙←+C
Energy Stun Rings: ↓↘→+C
Mule Kicks from Hell: ↓↙←+SR, ↓↙←+SF, ↓↙←+GA
Evil Saw: aperte SF/CF (no ar)
Cat Claw: aperte SR/CR
Raise the Dead: (Co)+SF/(Co)+CF
Fire Troll: (Co)+SR/(Co)+CR
Demon Trident: pulo, aperte SR/CR
Talon Drop: pulo, aperte GA/AC
Dashing Panther Punch: →→+SR/SF/CR/CF/GA
Panther Punch: aperte AC
Mule Kick: (Co)+GA
Energy Expulsion: aperte GA+AC
The Fly: ↓↓+C

Combos

1)- Com o oponente no canto (Pu)SF/CF V GA agachado/(Co)Panther Punch/SF/CF em pé XX Energy Stun Rings, SR em pé -> SR em pé -> SR em pé -> SR em pé XX Mule Kicks from Hell ↑+C

Nota: O primeiro (Pu)SF/CF pode causar até 8-9 hits, resultando em um grande combo. Se você tiver sorte e uma boa distância, então poderá mudar o GA agachado para um SF/CF em pé para mais 8 hits, mas a maioria das vezes não funciona. Ao todo, este combo pode causar 90% de dano.

2)- Com o oponente no canto (Pu)SF/CF V SF/CF em pé XX Flying Imps com SF/ SR, (Pu)SF/CF V SF/CF em pé XX Demon Uppercut,↑+C XX Mule Kicks from Hell,↑+C

3)- Com o oponente no canto (Pu)GA V GA agachado XX Demon Uppercut,↑+C XX AC, Fire Demon,↑+C XX Mule Kicks from Hell,↑+C, (Pu)GA V Dashing Panther Punch XX Flying Imps com SR XX Demon Uppercut,↑+C XX AC, Fire Demon ↑+C XX Mule Kicks from Hell ↑+C

BRISTOL WELLER

Sonic Boom: ↓↘→+C
Axe Uppercut: →↓↘+C [Shadow Move]
Comin' at ya: ↓↙←+C
No Mercy: ↓↙←+SR, ↓↙←+SF, ↓↙←+GA
Axe Kick: aperte GA longe do oponente
Ankle Kick: aperte SR
Punch/Kick Combo: aperte SF
Turn Kick: aperte CF
Dashing Throat Kick: →→+CR/CF
Dashing Punch & Kick: →→+SR/SF
Reverse Axe Kick: aperte GA
Axe Kick Slam: pulo, aperte GA
Lift Kick: (Co)+GA
Sayounara: aperte GA+AC [Stress Shot]
Death Wish: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CF V SR em pé -> CR em pé -> CR em pé -> SF em pé XX Sonic Boom com SF XX Comin' at ya ↑+C XX No Mercy ↑+C

2)- (Pu)CF V SR agachado -> SR agachado -> CR agachado XX No Mercy ↑+C

3)- (Pu)CR V SR agachado -> SR agachado -> SR agachado -> CR agachado -> SF em pé XX Sonic Boom com CR XX Comin' at ya ↑+C XX No Mercy

4)- (Pu)GA V GA agachado XX Death Wish

Nota: Ok, existe um pequeno problema no combo. Por quê? Bem, o primeiro acerto do Death Wish é o único que realmente emenda com o resto do combo. O segundo acerta, mas o 3º pode acertar ou não, dependendo se seu oponente bloqueia ou não ao aterrissar. Seu oponente não pode estar no canto.

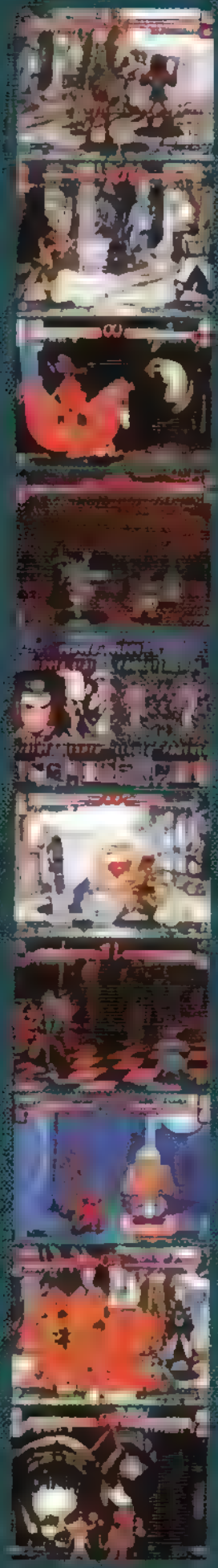
5)- (Pu)GA V Dashing Punch & Kick XX (Pu) Sonic Boom XX Axe Uppercut com CF, ↑+C XX AC, Comin' at ya,↑+C (Pu)GA V GA agachado XX Comin' at ya,↑+C com o oponente o canto (Pu)GA V GA agachado XX Axe Uppercut,↑+C

CHRIS WAYNE

Lightning Slash: ↓↙←+S
Rolling Cannon: →↘↓+C [NC]
Spiral Leg Bomber: ↓↘→+C, aperte C rapidamente
Anti-Ground Rolling Cannon: pulo →↘↓+C
Head Slasher: pulo, →↘↓+S
Overdrive Kick: ↓↘→+SR, ↓↘→+SF, ↓↘→+GA
(dashing knee): aperte AC longe do oponente
(side kick): →+CF
(dash punch): →→+SR/SF
(knockdown hop kick): →→+CR/CF
(spur stomp): aperte GA
(double punch): pulo, aperte GA
(flip kick): (Co)+GA
(butterfly knife): aperte GA+AC [Indefensável]
Lightning Break: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CF V SR em pé -> (SR em pé -> CR em pé -> SF em pé XX Lightning Slash XX Spiral Leg Bomber



XX Rolling Cannon,↑+C XX Overdrive Kick ↑+C XX Lightning Break ↑+C

2)- ((Pu)CF XX) Anti-Ground Rolling Cannnon V CR em pé -> SF em pé XX Lightning Slash XX Spiral Leg Bomber XX Rolling Cannon,↑+C XX Overdrive Kick ↑+C XX Lightning Break ↑+C

Nota: O primeiro pulo com chute é opcional. O Anti-Ground Rolling Cannon pode emendar somente se você ainda estiver no ar

3)- (Pu)GA V Dash Punch XX Lightning Break,↑+C XX Shadow Rolling Cannon com CR,↑+C (Pu)GA V GA agachado XX Rolling Cannon,↑+C GA em pé XX Rolling Cannon,↑+C GA em pé -> GA agachado XX Spiral Leg Bomber com CR

4)- Dash Punch XX Lightning Slash XX Spiral Leg Bomber XX Rolling Cannon,↑+C XX Overdrive Combo,↑+C XX Lightning Break,↑+C

5)- DA XX Lightning Slash XX Spiral Leg Bomber XX Rolling Cannon,↑+C XX Overdrive Combo,↑+C

DAMIEN SHIEIDO

Elemental Uppercut: ↓↙←+S
Rosebud: (c) ←→+S
Body Check: (c) ←→+C
Damien Combo: ↓↙←+CR ↓↙←+CF ↓↙←+AC
(hop kick): →→+CR/CF
(hop punch): →→+SR/SF
(retractable club strike): aperte GA
(retractable club slam): pulo, aperte GA
(retractable club swipe): (Co)+GA
(spiked heels): aperte GA+AC [Indefensável]
My Boyfriends' Back ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CF V SR agachado, SR agachado, (SR agachado), CR agachado -> CF em pé XX Damien Combo,↑+C XX Rosebud XX Body Check ↑+C

2)- Com o oponente no canto My Boyfriends' Back, GA agachado XX Elemetal Uppercut com GA ↑+C

3)- Hop Punch XX Shadow Elemental Uppercut com GA ↑+C XX Damien Combo,↑+C

4)- Com o oponente no canto (Pu)GA V GA agachado XX Elemental Uppercut ↑+C

FALCO

Slots: aperte SR+SF
3 Caveiras - os dois personagens caem
3 $ - Dez moedas caem sobre o oponente
3 Cerejas - Três cerejas voam sobre o oponente.
3 Raios - Um trovão atinge Falco
3 Corações - Recupera energia.
3 Setes - 11 moedas caem e três cerejas voam todas contra o oponente.
3 diferentes - Uma moeda cai sobre o oponente.
Straight Card Toss: ↓↘→+SR
Upward Ricocheting Card Toss ↓↘→+SF
Downward Ricocheting Card Toss: ↓↘→+GA
Doubling up card tosses: Pressione um dos botões abaixo após qualquer um dos Card Toss para arremessar outra carta
SR - Para baixo
SF - Na diagonal frente
GA - Frente
Rising Spin into Card Toss ↓↘→+SS [NC]
Jumping Cane Attack: ↓↘→+C
Mahjong Combo: ↓↙←+SR, ↓↙←+SF ↓↙←+GA
Diving Cane Trip: pulo, →↘↓+SF
Cane Jab: →→+SR/SF
Hop Kick: →+CF
Long Hop Kick: →→+CR/CF
Slide Kick: ↘+CF
Cane Flick: aperte GA
Cane Slam: pulo, aperte GA
Cane Flip: ↓+GA
Dashing Sword Slash: aperte GA+DA
Poker Straight: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)SF V SR em pé -> CR em pé -> Hop Kick XX Mahjong Combo,↑+C (Pu)SF V SR em pé -> SR em pé -> SF em pé XX Mahjong Combo,↑+C (Pu)SF V SR agachado -> (SR agachado) -> SF agachado XX SR Straight Card Toss <2 acertos> XX

Mahjong Combo ↑+C

2)- Hit combos Slots (3 setes), Cane Jab XX Straight Card Toss com SR <2 hits>, (mais duas moedas caem), Cane Jab XX Mahjong Combo ↑+C XX Poker Straight

Nota: Timing é crucial para o primeiro Card Toss. Ele precisa conectar EXATAMENTE após as cerejas e as moedas pararem de cair, dando a você tempo suficiente para correr com o Cane Jab enquanto as duas últimas moedas estiverem acertando o oponente.

3)- Slots (3 $)/(3 Cerejas)/(3 Diferentes) (siga com o combo 1)

4)- Cane Jab XX Mahjong Combo ↑+C XX Poker Straight

5)- (Pu)GA V GA agachado XX Rising Spin into Card Toss com GA -> Downward Toss XX SR Straight Card Toss <1 acerto> (Pu)GA V Cane Jab XX Poker Straight, GA agachado XX SR Straight Card Toss <1 acerto> XX Rising Spin into Card Toss com GA -> Downward Toss com o oponente no canto (Pu)GA V GA agachado XX Poker Straight ↑+C

GARTHEIMER REDRUFU

Iron Mine: segure SR+SF, solte para detonar
Heavy Solid Kick: (c) ↓↗+C [NC]
Body Smash: (c) ↓↗+S
Ground Rush: (c) ←↘+C
Rapid Ball Punch: segure → e aperte SF apidamente
Heavy Body Smash: pulo, ↑↗→↘↓+S
Gain Control: (c) ←→+SR, ←→+SF, ←→+GA
Dashing Ball Swipe: aperte AC longe do oponente
Double Steel Ball Strike: aperte SF,SF
Slide Kick: (Co)+CF
Hop Kick: →→+CR/CF
Steel Twirl: →→+SR/SF
Ball Smash: aperte GA
Ball Slam: pulo, aperte GA
Low Ball Smash: (Co)+GA
Mace Drop: aperte GA+AC
Iron Storm: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CF <2 acertos> V (SR agachado, CR agachado -> CF em pé XX Gain Control ↑+C XX Ground Rush com CF,↑+C (Pu)CF <2 hits> V (SR agachado,) CR agachado -> SF agachado XX Heavy Solid Kick ↑+C

2)- (Pu)GA V GA agachado XX Gain Control ↑+C (Pu)GA V Steel Twirl XX Shadow Heavy Solid Kick ↑+C

GOUKETSUJI OUME & GOUKETSUJI OTANE

Gansaiha: (c) ←→+S
Koushiki Gansaiha: (c) ←→+S
Ikakugan: (c) ↓↗+S [NC]
Bodoukourin: Direção+SR+SF (→ - outro lado da tela; ↓/Neutro - centro da tela; ← - do lado de Ourne & Otane)
Seiryuu Ranbudan: segure → e aperte S rapidamente
Tenbukyaku: pulo, ↑↗→↘↓+C
Chibukyaku: (c) ←→+CR, ←→+CF, ←→+AC
Slide Kick: (Co)+CF
Bicycle Kick: →+CF
Reaching Jab: →+SF
De-aging Dash Punch: →→+SR/SF
Piggyback Kick: →→+CR/CF
Body Whack: aperte GA
Body Slam: pulo, aperte GA
Jumping Uppercut: (Co)+GA
Young Love Hurts: aperte GA+AC
Ichizoku: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CR V SR agachado -> SF agachado XX Ikakugan com SF,↑+C (Pu)CR V SR agachado -> CR agachado XX Chibukyaku ↑+C (Pu)CR V SR em pé -> CR em pé, Punch Throw (Pu)CR V SR em pé -> CR agachado -> CF em pé XX Ikakugan com CF ↑+C

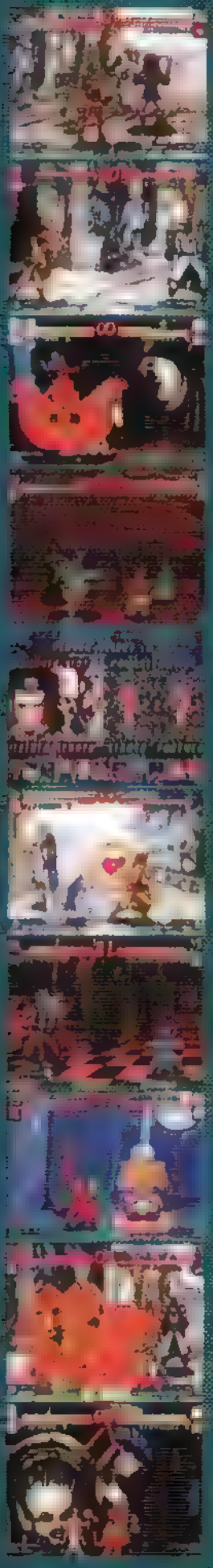
2)- (Pu)GA V GA agachado XX Ikakugan com SF ↑+C -> SF agachado

3)- SR agachado -> CR agachado -> CR em pé -> SR agachado -> CR agachado -> CR em pé.

Nota: Bem, este é um combo infinito. Mas não pense que ele é fácil de se executar. Primeiramente, algumas vezes este combo não funciona por causa do timing para o SR agachado depois do CR em pé. Ele tem de ser PERFEITO. Você deve conectá-lo ASSIM que você atingir o solo para que o SR agachado seja executado. Além disso, ele vai funcionar até que seu oponente fique no canto, onde este combo não mais emendará.

HANANOKOUJI POPURA

Shoujo Commando: ↓↘→+S
Kuru Kuru Candy: aperte CR+CF
Kuru Kuru Poi: ↓↘→+C [NC]



Suprise Box: aperte SR+SF
Cupid: pulo, aperte SR+SF
Downward Arrow: aperte SR após o Cupid
Slow Straight Arrow: aperte SF após o Cupid
Fast Straight Arrow: aperte GA após o Cupid
Downwards Horn Blow: aperte CR após o Cupid
Straight Horn Blow: aperte CF após o Cupid
Straight and Downwards Horn Blow: aperte AC após o Cupid
Popura Special: ↓↙←+SR ↓↙←+SF ↓↙←+AC
(batter up): →+SF
(gymnast attack): ↘+SF
(dashing wand smack): →→+SR/SF
(dashing kick combo): →→+CR/CF
(pogo stick): pulo, aperte CR
(wand smash): aperte GA
(wand slam): pulo, aperte GA
(wand wiggle): (Co)+GA
(nurse Popura): aperte GA+AC [indefensável]
Tulip: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CR V SR agachado -> SR agachado -> CR agachado XX Popura Special

2)- (Kuru Kuru Candy ↑) (Pu)GA V GA agachado XX Tulip ↑+C XX Kuru Kuru Poi com CR/CF ↑+C

3)- SR em pé -> CR em pé -> SF em pé XX Suprise Box. Pule sobre o oponente caído. SR em pé -> SR em pé -> CR em pé -> SF em pé XX Popura Special

Nota: Na verdade estes são dois combos diferentes em um. O primeiro, que termina no Suprise Box, serve apenas para adicionar um acerto a mais para iniciar o segundo. Popura Special pode emendar com mais um SR no segundo combo por causa do empurrão que um urso de pelúcia dá no oponente.

4)- Gymnast Attack XX Popura Special XX Surprise Box -> SR em pé -> SF em pé XX Popura Special

LARRY BIRD

Light Blast: ↓↘→+S (no ar)
Driving Dribble: ↓↘→+S [NC]
Thrust Step: ↓↘→+C
Impact Connection: ↓↙←+SR ↓↙←+SF ↓↙←+GA
(headbutt): →+SF
(double kick): →+CF
(dashing elbow): →→+SR/SF
(triple takedown kick): →→+CR/CF
(heavy punch): aperte GA
(double punch): pulo, aperte GA
(palm smack): (Co)+GA
(flaming dash punch): aperte GA+AC [indefensável]
Historical Moment: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CF V (SR agachado ->) SR em pé -> CR em pé -> T CF XX Light Blast XX GA Driving Dribble ↑+C XX Thrust Step com SF XX Impact Connection (Pu)CF V (SR agachado ->) SR agachado -> CR agachado -> SF agachado XX Light Blast XX Driving Dribble com SR ↑+C XX Thrust Step com CR XX Impact Connection (Pu)CF V (SR agachado -> SR em pé -> CR em pé -> SF em pé XX Impact Connection

Nota: Nos combos abaixo, você pode adicionar um SR no começo de cada um para oponentes grandes (Tenjinbashi, Bristol). Ainda para esses, para velocidade use o Driving Dribble. Para grande dano, use o Impact Connection.

2)- Com o oponente no canto (Pu)GA V GA agachado XX Historical Moment ↑+C

Note: A segunda parte do Historical Moment, a explosão para cima, não emenda no combo.

3)- Com o oponente longe 3/4 da tela Light Blast com SR, Shadow Driving Dribble com GA ↑+C

4)- BG no ar, Arremesso aéreo

5)- Dashing Elbow XX Light Blast XX Driving Dribble com GA ↑+C XX Thrust Step com CR XX Impact Connection Triple Knockdown Kick <2 acertos> XX Light Blast XX Driving Dribble com GA ↑+C XX Thrust Step com CF XX Impact Connection

6)- AC XX Light Blast XX Driving Dribble com SF XX Thrust Step com CR XX Impact Connection

7)- GA em pe XX Light Blast XX Driving Dribble XX Thrust Step com CF XX Impact Connection (Pu)GA V Dashing Elbow XX Light Blast,↑+C XX Driving Dribble com SR,↑+C XX Impact Connection XX Historical Moment ↑+C

Nota: O ultimo Impact Connection é o mais difícil de emendar por causa dos zigzags de Larry para fazer o quarto hit.

(Pu)GA V GA agachado XX Light Blast XX Thrust Step com AC XX Driving Dribble com GA,↑+C XX Impact Connection

Nota: O Impact Connection emenda e termina o combo, mas conectar o primeiro acerto requer timing e depende de personagem para personagem.

M.A.D

Multiplexor Megahorn: ↓↘→+ (veja abaixo)
"Fall Down": SR (Oponente cai)
"Come Here": SF (Oponente pula para tras)
"Don't Attack": GA (Oponente não pode atacar)
"Stumble back": CR (Oponente tropeça para tras)
"Go Away": CF (Oponente cai para trás)
"Don't Jump": DA (Oponente não pode pular)
Multiplexor Servent: Direção+CR+CF
→ Cruza a tela
↓/No direction - Meio da tela
← Em frente ao personagem
Multiplexor Sparkler: →↓↘+S [NC]
Multiplexor Net: SR+SF
Multiplexor Ray Gun: aperte ↑+S rapidamente apos aterrissar
Multiplexor Drill: Pulo, ↓↘→+S
Multiplexor Combo Original: ↓↙←+SR ↓↙←+SF ↓↙←+GA
(firehose throw): →/←+SF/GA (de perto)
(bear hug): →/←+CF/AC (de perto)
(spring punch): aperte SR
(double smack): aperte SR (de perto)
(adjustable wrench): ↘+SR
(back hoe): aperte SF
(yo-yo): →+SF
(flaming torch punch): (Co)+SF
(dashing trip): →→+SF
(dash kick): →→+CF
(twirl punch): aperte AC
(dynamite): aperte GA
(freeze ray): (Co)+GA
(extending spring punch): pulo, aperte SR
(baseball glove punch): pulo para trás, ↘+SR
(shock sword attack): pulo, aperte GA/AC
(double drill punch): pulo →+SF
(helicopter): pulo, →→
(iron press): aperte GA+AC (Indefensavel)
Maximum Service: ↓↓+C

Combos

1)- Firehose Throw XX Multiplexor Megahorn ↑+C

Nota: O ↑+C apenas emenda apos o "Come Here" e o "Go Away". "Fall Down" apenas no canto. "Stumble Back" nunca emenda.

2)- (Pu)CF V (Co)SR, (Co)SR > SF em pe XX ↑+C XX Multiplexor Sparkler ↑+C

3)- (Pu)CF XX SR Multiplexor Drill V ↑+C

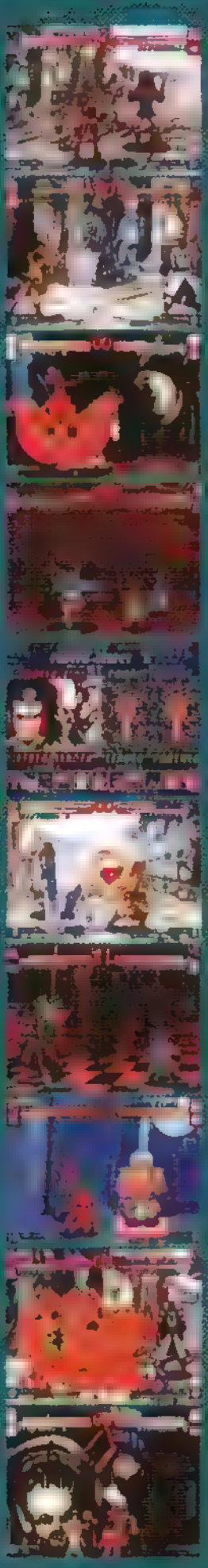
Nota: Multiplexor Drill emenda enquanto você estiver no ar.

4)- (Multiplexor Serventh,) "Stumble Back", Dashing Trip XX Maximum Service, Dashing Trip XX Combo Original,↑+C XX GA Shadow Multiplexor Sparkler,↑+C (Pu)GA V Dashing Trip XX Maximum Service, Dashing Trip XX Combo Original,↑+C XX Shadow Multiplexor Sparkler com GA,↑+C

Nota: O oponente pode defender das mordidas dos vermes, fazendo com que o seu segundo soco na corrida falhe. Além disso, o Maximum Service não combela sempre porque os vermes voam aleatoriamente.

OTOKIRI REM

Air Strike: (c) ←→+S
Scythe Uppercut: (c) ↓↗+S [NC]
Clean Refreshing: aperte SR+SF
Knife Ride: pulo, ↓↘→↗+S
Little Witch: pulo, aperte SR+SF
Downward Fireballs: aperte SR apos o Little Witch
Down Angled Downward Fireballs: aperte SF após o LittleWitch
Up Angled Upwards Fireballs: aperte GA apos o LittleWitch
Scythe Swipe: aperte CR apos o Little Witch
Downwards Dive Attack: aperte CF após o Little Witch
Straight Dive Attack: aperte AC apos o Little Witch
Triangle: (c) ←→+CR, ←→+CF, ←→+GA
(bend over kick): →+CR
(swing kick): →+CF



(long trip): ↘+CF
(jumping turn kick): →→+CR/CF
(dive smack): →→+SR/SF (no ar)
(dashing scythe poke): →→+GA
(musical scythe): aperte GA
(scythe slam): pulo, aperte GA
(rising musical scythe): (Co)+GA
(musical scythe swipe): aperte GA+AC [Indefensável]
Requiem: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CR/AD Dive Smack V SR em pé -> SF em pé XX Triangle,↑+C (Pu) Dive Smack com CR ou AC V SR agachado -> SF agachado XX Scythe Uppercut com GA XX Triangle ↑+C

2)- (Pu)Dive Smack com GA/AC XX Knife Ride

3)- Com o oponente no canto (Pu)GA/ Dashing Scythe Poke V GA agachado XX Clean Refreshing, SR em pé -> SF em pé XX Triangle ↑+C

Nota: O Dashing Scythe Poke é bem mais fácil de acertar o oponente que o (Pu)GA por causa do efeito surpresa. Depois do GA agachado, comece a carregar para trás. Continue carregando e faça o Clean Refreshing, SR em pé -> SF em pé. Você deve ter feito 6 hits. Logo que o segundo acerto do SF em pé acertar, cancele em Triangle. O Timing é meio complicado pois Remi salta um pouco antes de atacar, então cancele-o imediatamente. Depois do oponente cair, caminhe até ele para o ↑+C.

4)- Com o oponente no canto (Pu)CR/AC Dive Smack V SR agachado -> CR agachado -> SF agachado XX Scythe Uppercut com GA XX Triangle

5)- (Pu)GA/AC Scythe Poke V Dive Smack XX Clean Refreshing XX Punch Throw XX GA Shadow Scythe Upper (Pu)GA/AC Scythe Poke V GA agachado XX Air Strike com SF XX Scythe Uppercut, ↑+C XX Clean Refreshing XX Punch Throw XX Triangle ↑+C

SOLIS REBOOT

Stun Bullet: ↓↘→+S
Energy Shock Crystal: →↓↘+S (no ar)
Flip Smash: ↓↙←+C
TNT Charge: segure SR+SF, solte [NC]
Absolute Beat: ↓↘→+CR; ↓↘→+CF; ↓↘→+GA;
(machine-gun punch): aperte SF/↓+SF
(shock cable): →+SF (no ar)
(straight kick): →+CR
(straight hard kick): →+CF
(creeping trip): (Co)+CF
(dash punch): aperte AC longe do oponente
(fast dash punch): →→+SR/SF
(hop kick): →→+CR/CF
(pistol whip smash): aperte GA
(double punch): pulo, aperte GA
(rising smash): (Co)+GA
(high voltage): aperte GA+AC [Indefensável]
Solis' Melody Puree: ↓↓+C

Combos

1)- (Pu)CR V SR em pé -> CR em pé -> SF em pé XX Stun Bullet com GA XX Flip Smash com CF XX Absolute Beat,↑+C XX Solis' Melody Puree (Pu)CR V SR agachado -> CR em pé -> SF em pé <2 hit> XX Energy Shock Crystal com SR XX Solis' Melody Puree

Nota: O único jeito de emendar o Energy Shock Crystal com SR, é fazer com que o SF em pé acerte somente duas vezes. Se os três acertos pegarem, Solis estará muito longe para acertar o golpe.

2)- Carregue ↑ o TNT Charge (Pu)SR V SR agachado -> SR agachado -> CR agachado XX TNT Charge

3)- Fast Dash Punch XX Stun Bullet XX Flip Smash com CF XX Shadow TNT Charge XX Absolute Beat,↑+C XX Energy Shock Crystal XX Shock Cable -> SF em pé

4)- AC XX Stun Bullet XX Flip Smash XX TNT Charge XX Absolute Beat,↑+C XX Energy Shock Crystal XX Shock Cable -> SF em pé

5)- (Pu)GA V Fast Dash Punch XX TNT Explode XX Flip Smash com CF XX Solis Melody Puree,↑+C XX Energy Shock Crystal XX Shock Cable -> SF em pé

(Pu)GA V GA agachado XX Stun Bullet XX TNT Charge XX Flip Smash com AC XX Solis' Melody Puree ↑+C

TENJINBASHI SOJIROKU

Haru: ↓↙←+SR
Natsu: ↓↙←+SF
Aki: ↓↙←+CR
Fuyu: ↓↙←+CF
Shishigashira: aperte SR+SF [NC]
Sannenkoroshi: ↓↘→↗+C
Tenchinin: ↓↘→↗+SR, ↓↘→↗+SF ↓↘→↗+GA
(launch): →+CF/AC (de perto)
(dashing swipe): →+SF
(hop forward low punch): ↘+SF
(straight heavy kick): →+CF
(straight light kick): aperte CR rapidamente
(dashing elbow): →→+SR/SF
(dashing knee): →→+CR/CF
(baton smash): aperte GA
(double punch): pulo, aperte GA
(lifting flip): (Co)+GA
(battering ram): aperte GA+AC
Tsuutenrokushakudama: ↓↓+C

Combos

1)- (Sannenkoroshi,) (Pu)GA V GA agachado XX Tsuutenrokushakudama ↑+C

Nota: O Sannenkoroshi no começo do combo causará uma quantidade inacreditável de dano, unindo em uma única seqüência poder e velocidade

2)- Arremesso com C. Arremesso aereo

Nota: Voce tera de calcular a distancia e a altura para poder agarrar o oponente no ar. Mais fácil se executado no canto

3)- RG no ar. Arremesso aereo

4)- Com o oponente no canto arremesso com C. Aki. ↑+C

5)- (Pu)GA V GA agachado XX Natsu. ↑+C

YUKINOUE HIZUMI

Kageshibari: ↓↘→+S
Tsuchigumonojutsu: Direção+CR+CF
→ - Outro lado da tela.
↓/Neutro - Mesmo lugar.
← - Atrás do lugar onde você estava
Housenkanojutsu: ↓↘→+C [NC]
Makibishi: aperte SR+SF enquanto estiver correndo para tras
Hyakuraijutsu: pulo, ↓↘→+S
Rengekitanjinnojutsu: ↓↙←+SR ↓↙←+SF ↓↙←+GA
(diving punch): pulo ↓+SF
(slide kick): ↘+CF,C
(katana swipe): →+SF
(double step kick): →+CF
(dash punch): →→+SR/SF
(dashing hop kick): →→+CR/CF
(dashing low swipe): aperte AC longe do oponente
(flip kick): aperte GA
(double Punch): pulo, aperte GA
(rising kick): (Co)+GA
(knife charge): aperte GA+AC [Indefensável]
Juumonji Kasumi Kuzushi: ↓↓+C

Combos

1)- (SF Kageshibari,) (Pu)DpB SF V SR agachado -> SR agachado -> (SR agachado ->) CR agachado -> CF em pé XX CR Housenkanojutsu ↑+C XX Rengekitanjinnojutsu ↑+C

2)- Dash Punch XX Kageshibari com SF, Dash Punch XX Rengekitanjinnojutsu ↑+C XX Housenkanojutsu com CR ↑+C

3)- (Pu)Diving Punch XX Hyakuraijutsu com SR V ↑+C

Nota: As duas primeiras deste combo devem ser feitos no ar

4)- Com o inimigo no canto Makibishi (enquanto o oponente estiver no chão), Katana Swipe XX Rengekitanjinnojutsu ↑+C Makibishi (enquanto o oponente estiver no chão), emende o combo 2

5)- Kageshibari com SF Juumonji Kasumi Kuzushi ↑+C

6)- (Kageshibari com SF,) Dash Punch XX engekitanjinnojutsu ↑+C XX Housenkanojutsu com SR ↑+C

7)- (Kageshibari com SF,) AC XX Rengekitanjinnojutsu ↑+C XX Housenkanojutsu com CR ↑+C XX Kageshibari com SR

8)- (Kageshibari com SF,) (Pu)GA XX Housenkanojutsu com CR ↑+C (Kageshibari SF,) (Pu)GA V GA agachado ↑+C (Kageshibari com SF,) (Co)GA XX Housenkanojutsu com CR ↑+C (SF Kageshibari,) (Pu)GA Dash Punch XX Housenkanojutsu com AC ↑+C XX Juumonji Kasumi Kuzushi ↑+C

COMANDOS NO SATURN

X: Soco Rápido
Y: Soco Médio
Z: Soco Forte
A: Chute Rápido
■: Chute Médio
C: Chute Forte

LEGENDA DE GOLPES

SR: Soco Rápido (Fraco)
SM: Soco Médio
SF: Soco Forte
S: qualquer botão de soco
SS: dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
SSS: os três botões de soco ao mesmo tempo
CR: Chute Rápido (Fraco)
CM: Chute Médio
CF: Chute Forte
C: qualquer botão de chute
CC: dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
CCC: os três botões de chute ao mesmo tempo
(c): carregar o comando seguinte por dois segundos

LISTA DE GOLPES BÁSICOS

Corrida: →→ / SSS
Recuo: ←← / ←+SSS
Super Pulo: ↓↑ / CCC / ↖ ou ↑ ou ↗ após acertar um Launcher
Pulo Longo: ↗ durante a Corrida / ↖ durante o Recuo
Defesa / Defesa Baixa: Segure ← / ↙ contra ataques altos / baixos
Defesa Aérea: No ar, segure ← / ↙ contra um ataque
Advancing Guard: Durante a Defesa, aperte SSS (pode ser feito no ar)
Tech.Hit: Realize o movimento de um arremesso quando estiver sendo arremessado (pode ser feito no ar)
Recovery: Aperte ←/→+S/C rapidamente quando estiver atordoado
Down Kaihi: ←↙↓+S/C quando for derrubado
Variable Assist: Aperte SM + CM
Variable Attack: Aperte SF + CF
Variable Counter: Durante a defesa, ←↙↓+SF+CF (gasta uma barra de super)
Variable Combination: ↓↘→+SF+CF (gasta duas barras de super)

-Zangief e Mega Zangief não podem dar Recuo ou Pulo Longo para trás.
-Usar o Advancing Guard não diminue a quantidade de dano recebido, é usado só para tentar criar mais distância entre você e seu oponente. É aconselhável não usar sempre este recurso, já que é possivel ser acertado por um ataque quando estiver se recuperando do movimento.
-Você pode fazer Tech.Hit contra quase todos os arremesso do jogo, incluindo arremessos de chão e ar, assim como:
- Running Neckbreaker Drop de Cyclops
- Otoko Michi de Dan
- Gamma Tornado de Hulk
- Web Throw de Spider-Man
- Flying Powerbomb / Air Spinning Piledriver de Zangief
- Running Throw (qualquer versão) de Zangief
- Air Shining Gou Spark de Mech-Gouki
- Final Mission de Shadow

-Quando você usa qualquer um dos movimentos "Variable" (com exceção do Variable Assist), você vai trocar de personagem. Isto não vai acontecer sempre no caso do Variable Counter / Variable Combination, geralmente se o seu aliado é atacado quando entra na tela. Lembre-se que você deve ter ambos os personagens vivos para fazer qualquer dos golpes Variable.

USANDO O EASY MODE

O Easy Mode funciona assim como o Normal, mas com algumas diferenças de comandos:
-Para fazer ■ seu Launcher, aperte SR + CR de pé ou agachado. Esta é a única maneira de fazer um Launcher, você não pode fazer o Launcher padrão de seu personagem manualmente.
-Apertando repetidamente SM, CM, SF ou CF resultará em um golpe especial (nem todos os personagens podem usar todos os botões). Alguns personagens podem fazer isto no ar também.
-Apertar SM+SF ou CM+CF resultará em um Hyper Combo se você tiver energia suficiente na barra de super (nem todos os personagens podem usar CM+CF).
-Se você acertar um oponente com SR ou CR em pé, agachado ou pulando, você pode apertar SR ou CR repetidamente para um combo (ou apertar qualquer botão ou para controlar o combo você mesmo).

LISTA DE GOLPES

Listamos, primeiramente, os golpes especiais de cada personagem. Em seguida, vêm os Hyper Combos, que gastam energia na barra de super. Por último, estão as informações utilizadas para fazer combos com aquele personagem (informações de que tipo de seqüências ele pode utilizar, seu Launcher, etc.). Veja abaixo o que significa estas informações:
Chain Combo no Chão: o tipo de chain combo usado no chão em pé ou agachado
Chain Combo no Pulo: ■ tipo de chain combo usado durante um pulo comum (ou longo)
Chain Combo no Super Pulo: o tipo de chain combo usado durante um Super Pulo
Air Launcher: o ataque usado para iniciar um Chain Combo no Super Pulo
Air Combo Finisher: qualquer ataque que finaliza um Chain Combo no Super Pulo*
Flying Attack: qualquer ataque que manda um oponente para longe no ar
Knockdown Attack: qualquer ataque que derruba o oponente no chão
Ground Throws: qual arremesso pega o oponente no chão
Aerial Throws: qual arremesso pega o oponente no ar
Variable Assist: qual golpe é usado durante um Variable Assist
Variable Counter: qual golpe é usado durante um Variable Counter
Variable Combination: qual Hyper Combo é usado durante um Variable Combination+

*Dependendo do tamanho do seu oponente, e se você está ou não no canto, é possível acertar seu oponente depois de acertá-lo com um Finisher.
+Se dois ataques forem listados, o segundo é usado se este personagem é um aliado e não atualmente em uso.

Qualquer comentário importante relativo a cada personagem é listado após a lista de golpes.

TIPOS DE CHAIN COMBOS

Há vários tipos de chain combos diferentes no jogo (listados nas informações após os Hyper Combos de cada lutador). Cada personagem usa diferentes variedades. Estes tipos são descritos a seguir:
Hunter Chain
Este é o sistema de chain pego direto de Darkstalkers. Duas regras aplicam-se a ela: um ataque fraco pode ser seguido por um forte e a progressão dos botões devem ir de soco para chute usando a mesma força.
Significa que você pode fazer isto: SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF.
Ou você pode pular botões e fazer: CR -> CM -> SF -> CF.
Ou ainda: SM -> SF -> CF.
Porém, você não pode fazer um combo que viola as regras, como:
CM -> CM (viola a regra "soco para chute usando a mesma força de botões)
Weak to Strong Chain
Este sistema de combo funciona em um ponto do Hunter Chain, mas não no outro. Você deve ir de um ataque fraco para um mais forte, mas você não pode ir de soco para chute com botões de mesma força.
Isto significa que SR -> SM -> SF or CR -> SM -> CF vai funcionar.
Contudo, SR -> SM -> CM não vai funcionar porque você está indo de um soco para um chute de mesma força (neste caso, SM ■ CM).
Weak to Any
Este chain combo define que você pode ir de qualquer ataque mais fraco (SR ou CR) para qualquer outro ataque mais forte.
Isto significa que SR -> CF ou CR -> CM são usáveis, mas SR -> CR não é, nem SM -> SF. Isto também significa que, a mesmo que um soco ou chute acerte mais de um hit naturalmente, o melhor que você pode fazer é 2 hits.
Punch to Kick (ou Kick to Punch)
Este tipo de Chain combo é provavelmente o mais simples para explicar. Você pode interromper qualquer soco com qualquer chute. Se o seu personagem usa Kick to Punch, ele pode interromper qualquer chute com qualquer soco. Então você pode usar SR -> CF, SF -> CF, SM -> CR e assim por diante

SELECIONE OS PERSONAGENS SECRETOS

Para jogar com um personagem secreto, simplesmente coloque o cursor sobre ■ lutador listado, segure Start e aperte qualquer botão para selecioná-lo.
Armor Spider-Man: Coloque o cursor sobre Spider-Man
Hiyakeshita Sakura: Coloque o cursor sobre Hulk
Mega Zangief: Coloque o cursor sobre Blackheart
Mephisto: Coloque o cursor sobre Omega Red
Shadow: Coloque ■ cursor sobre Dhalsim
US Agent: Coloque o cursor sobre Vega
Para selecionar Mech-Gouki, você deve, primeiramente, terminar o jogo no Survival Mode (14 lutas em qualquer dificuldade). Depois, coloque o cursor sobre a opção Survival Mode e aperte L ou R para habilitar o modo secreto Mech-Gouki Now!!. Então termine o jogo neste modo uma vez (em qualquer dificuldade). Você ainda precisa terminar o jogo no modo normal uma vez (para habilitar a escolha de mesmos personagens na dupla). Então, no modo Arcade ou Versus, coloque o cursor sobre Gouki, segure Start e aperte qualquer botão. Ainda com o cursor sobre Gouki ■ com o Start pressionado, selecione Gouki novamente. Você estará com um Mech-Gouki ao invés de dois Goukis normais.

BLACKHEART

Golpes Especiais

DarkThunder: ←↙↓↘→ + S
Inferno: →↘↓↙← + S
Kuuchuu Dash: no ar, →→ / SSS
Kuuchuu Backstep: no ar, ←← /← + SSS
(long dash): →→ (segure →)
(long backstep): ←← (segure ←)

Hyper Combos

Armageddon: ↓↘→ + SS
Heart of Darkness: ↓↘→ + CC
Judgment Day: ↓↙← + SS (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Kick to Punch
Chain Combo no Pulo: Kick to Punch
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SM em pé
Air Combo Finisher: Judgment Day com CM
Flying Attack: SM agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + CM / CF
Variable Assist: Dark Thunder com SR
Variable Counter: Dark Thunder com SR
Variable Combination: Armageddon

- O ataque com SF de Blackheart produz demônios que voam ao redor e voltam para ele. Se eles se prenderem ■ um inimigo, eles vão tirando life lentamente. Quanto mais demônios se prenderem a você, mais life você perderá. Embora um inimigo não fique atordoado, eles ficam golpeando ao redor por um certo tempo (durante o ataque com SF agachado, você tem bastante tempo para acompanhar com um ataque ou Hyper Combo enquanto os demônios atingem seu oponente).
- O ataque com CF de Blackheart produz demônios que avançam e se desintegram. Se eles atacam um oponente, o seguram e o impedem de mover. Para evitar isto mexa no joystick e aperte os botões.
- O Hyper Combo Judgment Day faz o melhor dano em defesa do game. Para uma tática fácil, pule para um oponente com pouco life e use repetidamente no ar para baixar seu life e matá-lo.

CAPTAIN AMERICA

Golpes Especiais

Shield Slash: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Charging Star: ↓↘→ + C
Stars & Stripes: →↓↘ + S
Zenten: →↘↓↙← + S
(heel kick): no ar, ↓ + CF
■ Dan Jump: ↖~↗ (2x)

Hyper Combos

Final Justice: ↓↘→ + SS
Hyper Charging Star: ↓↘→ + CC
Hyper Stars & Stripes: →↓↘ + SS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Hunter
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SM em pé / SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, Heel Kick, Shield Slash
Flying Attack: SF em pé
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Charging Star com CM
Variable Counter: Stars & Stripes com SF
Variable Combination: Hyper Stars & Stripes / Hyper Charging Star

- Captain America pode perder seu escudo se errar um Shield Slash. Sem o escudo, ele não pode fazer ■ Shield Slash até pegá-lo novamente. Fora isso, todos os seus ataques causam menos dano quando ele estiver desequipado.
- Seu Charging Star pode neutralizar projéteis normais (porém, isto reduz a velocidade ■ ■ distância). Ele não neutralizará projéteis se não estiver com o escudo.
- O Zenten pode ser usado para passar pela maioria dos ataques, exceto arremessos especiais.
- Seu Hyper Charging Star pode atravessar projéteis normais e resiste a projéteis de Hyper Combo (reduzindo a velocidade e a distância), mas apenas se estiver com o escudo.

CYCLOPS

Golpes Especiais

Optic Blast: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Optic Sweep: →↓↘ + S
Rising Uppercut: →↓↘ + S, S repetidamente
Cyclone Kick: ↓↙← + S
Rapid Punches: (c) ←→ + S, S / C repetidamente
Running Neckbreaker Drop: (c)←→ + C
(optic bullet): pressione SF em pé ou agachado
(double attacks): SR, SR / CR, CR / CF, CF
(alternate attacks): no ar, ↓ + CR~SF
2 Dan Jump: ↖~↗ (2x)

Hyper Combos

Mega Optic Blast: ↓↘→ + SS
Super Optic Blast: →↘↓ + SS, direcional (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Hunter
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SM em pé
Air Combo Finisher: SF, CF, Optic Blast, qualquer alternate attacks, exceto ↓ + CR
Knockdown Attack: CF agachado / CM (ergue um pouco para cima)
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CF (↙ / ↘ + CM / CF)
Aerial Throws: qualquer direção, me-

nos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Rising Uppercut com SM (não pode somar hits extras)
Variable Counter: Optic Blast com SR
Variable Combination: Mega Optic Blast

- O Optic Bullet é apenas um golpe normal, assim você pode disparar e cancelar em qualquer outro ataque enquanto está batendo. É uma ligação útil para qualquer dos seus ataques de longo alcance.
- Você pode direcionar o arremesso com SM de Cyclops; apenas segure em qualquer direção imediatamente após ele começar. As direções são invertidas, então, segurando ↖ ou ↙ o faz mudar para ↖.
- Quando usado, o Super Optic Blast "mira" seu inimigo. Você pode direcioná-lo para qualquer das 8 direções usando o joystick. Se o raio acerta o chão, paredes, ou cantos, rebate na direção oposta.

HULK

Golpes Especiais

Gamma Slam: ↓↘→ + S
Gamma Tornado: →↘↓↙← + S
Gamma Charge (Taichi): (c) ←,→ + C, (direcional +) C
Gamma Charge (Taikuu): (c) ↓, ↑ + C, (direcional +) C

Hyper Combos

Gamma Wave: ↓↘→ + SS
Gamma Crush: ↓↙← +SS, então direcione ← / →

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado - 2º hit / CF em pé - 2º hit
Air Combo Finisher: SF, CF
Flying Attack: SF em pé
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Gamma Charge com CR (Taichi) (não pode redirecionar)
Variable Counter: Gamma Charge com CF (Taichi)
Variable Combination: Gamma Wave

- Hulk tem Super Armor enquanto está no chão.
- Seus socos e chutes causam dano na defesa também.
- O Gamma Tornado pode ser bloqueado. Uma vez que Hulk agarra alguém, rotacione o joystick repetidamente para aumentar o dano causado.
- Se o Gamma Charge não for bloqueado, você pode pressionar C novamente para uma segunda carga (ambas as versões). Ou, você pode escolher a direção que desejar (↖ / ↑ / ↗ + C para a versão Taichi; ← / ↖ / ↑ / ↗ / → + C para a versão Taikuu). Você também pode reverter as direções se quiser (pressione ↙ para mudar para ↗, por exemplo).
- O Gamma Charge acerta para cima.

OMEGA RED

Golpes Especiais

Carbonadium Coil: ↓↘→ + S (↓↘→ + S / C no ar)
Death Factor: aperte repetidamente S após o C. Coil / Energy Drain
Energy Drain: aperte repetidamente C após C. Coil / Death Factor
(single flip): Direcional + S / C após qualquer dos 3 golpes acima
(double flip): Dir. + S / C após Coil -> Single Flip
(coil retract): antes de C. Coil acertar, pressione S
(air coil retract): no ar, antes de C. Coil acertar, pressione S / C
Omega Strike: ↓↘→ + C
(strike cancel): ↓ + C durante ■ Omega Strike
(strike recall): ← +C durante o Omega Strike
(coil hit): ↙~↘ + CF
Kuuchuu Dash: no ar, →→ / SSS

Hyper Combos

Omega Destroyer: ↓↘→ + SS
Omega Smasher: no ar, ↓↘→ + SS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SM em pé
Air Combo Finisher: SF, CF, Carbonadium Coil, Omega Smasher
Ground Throws: ← / → + SM / SF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: SF em pé
Variable Counter: Omega Strike com CR
Variable Combination: Omega Destroyer

- Usando o Death Factor tira life do inimigo e dá a você. O Energy Drain faz a mesma coisa, mas afeta a barra de super.
- O Double Flip não pode ser usado se você preceder o primeiro Flip com o Death Factor ou Energy Drain. Você precisa pressionar na direção desejada + S / C quando o primeiros flip terminar. É consideravelmente mais fácil fazer no ar que no solo.
- Se você quiser fazer um Carbonadium Coil após ter começado o golpe, pressione qualquer S para fazê-lo. Isto deve ser feito antes do coil ser bloqueado ou conectado. No ar, você pode usar S ou C (assim, se você fizer ↓↘→ + CM no ar, você pode cancelar com qualquer S e vice-versa).

SHUMA-GORATH

Golpes Especiais

Mystic Stare: (c) ←→ + S
Mystic Smash: (c) ←→ + C (pode ser

feito no ar)
Devitalization: →↘↓↙← +C
Sekika: no ar, ↓ + CM
(upward stare): no ar, ↑ + SF

Hyper Combo

Chaos Dimension: ↓↘→ + SS (Level 3)
Chaos Split: ↓↘→ + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Punch to Kick
Chain Combo no Pulo: Punch to Kick
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: CM em pé
Air Combo Finisher: SF, CF, Upward Stare, Sekika
Flying Attack: SF em pé /agachado, CF em pé
Knockdown Attack: CM / CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF / CM / CF
Variable Assist: Mystic Smash com CR
Variable Counter: Mystic Smash com CM
Variable Combination: Hyper Mystic Smash

- Se o Mystic Stare acertar, os olhos de Shuma fixam seu oponente por um instante, ficam marrons, então explodem. Enquanto fixa o inimigo, Shuma não pode usar o Mystic Stare. Note que este golpe apenas causa dano se for bloqueado ou se os olhos explodirem.
- Uma vez que Shuma ativa o Chaos Dimension, ele brilhará por um instante.
Seus ataques com SR e CR permanecem os mesmos, mas seus ataques médios e fortes mudaram para curto alcance se Shuma estiver agachando, em pé, ou saltando. Você deve acertar o oponente com um desses "toques" para ativar o ataque atual.
- Deve ser notado que Shuma não pode usar qualquer golpe (nem mesmo o Upward Stare), durante o Chaos Dimension.
- Porém, Shuma pode acertar um oponente com o frame de "ativação" de seus golpes (que ocorre da mesma maneira que você pressiona ↓↘→ + SS), ■ então pular após ele e tocar no ar facilmente. Você pode até mesmo matar com a ativação, e isso ainda conta com um Hyper Combo Finisher (embora a ativação não ative ■ parte de arremesso inicial do golpe; você tem que tocar alguém para fazer isso).
- Durante o Chaos Split, Shuma é acompanhado por um dublê, que faz tudo o que ele faz. Se você tentar o Mystic Stare, o dublê passará por todas as animações, mas os olhos não incendiarão. Se isso não for o bastante ruim, você não pode nem mesmo fazer o Devitalization. O Chaos Split termina se você for atingido ou se acabar o tempo.

SPIDER-MAN

Golpes Especiais

Web Ball: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Web Throw: ↓↙← + S
Web Swing: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Spider Sting: →↓↘ + S, S
Sankaku Tobi: Pule contra uma parede, pressione ↗~↘

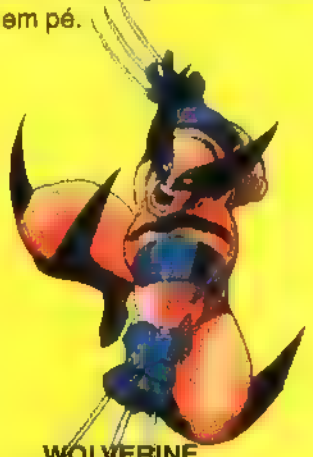
Hyper Combos

Maximum Spider: ↓↘→ + SS, então direcione ↓ / → / ↑ (pode ser feito no ar)
Crawler Assault: ↓↘→ + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SM em pé, CF agachado (veja notas)
Air Combo Finisher: SF, CF, Web Swing
Flying Attack: SF em pé
Knockdown Attack: CM / CF agachado (levanta ligeiramente)
Ground Throws: ← / → + SM / SF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Web Swing com CR
Variable Counter: Spider Sting com SM (não pode emendar 2º hit)
Variable Combination: Crawler Assault

- Acertando o oponente com um Web Ball irá atordoá-lo momentaneamente.
- O Web Throw pode ser bloqueado. Uma vez que Spider-Man agarra o oponente, rotacione o joystick repetidamente para fazê-lo girar mais rápido.
- O Sankaku Tobi de Spidey funciona um pouco diferente que os saltos de parede de outros personagens. Uma vez que você pressiona para frente, Spider-Man se agarra às paredes. Ele ficará lá por alguns segundos, ou até que você solte a direção que estava pressionando.
- O segundo Air Launcher de Spidey é um CF em pé. Se ele acerta o inimigo com ele, você pode pressionar ↑ para um Super Jump, porém, o inimigo não voará para o ar com você. Ele não será lançado a menos que seja acertado com um CF enquanto já está no ar. Assim, se quiser você ■ seu inimigo no ar ao mesmo tempo, ou o atinja com o CF enquanto ele salta em você, ou o tire do solo com um CM agachado ■ emende o CF em pé.



WOLVERINE

Golpes Especiais

Berserker Barrage: ↓↘→ + S, S repetidamente
Tornado Claw: →↓↘ + S, S repetidamente
Drill Claw: (direcional +) SM + CR (pode ser feito no ar)
Fumitsuke: no ar, ↓ + CF
(repeated claw): no ar, SM repetidamente
(double claw): Pressione SM, SM
(double kick): Pressione CM, se acertar, pressione CM novamente
(sliding claw): ↘ + SF
Sankaku Tobi: pule contra uma parede, pressione →

Hyper Combos

Berserker Barrage X: ↓↘→ + SS
Berserker Charge: ↓↙← + SS
Weapon X: →↓↘ + SS
Fatal Claw: →↓↘ + CC (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Hunter
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: CF em pé
Air Combo Finisher: SF, CF, Drill Claw, Fumitsuke
Flying Attack: SF em pé
Knockdown Attack: CF / SM agachado (ergue ligeiramente)
Ground Throws: ← / → + SM / SF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Berserker Barrage com SR (não pode somar extra hits)
Variable Counter: Berserker Barrage com SR (não pode somar extra hits)
Variable Combination: Berserker Barrage X

- O Drill Claw vai diretamente para frente a menos que você segure em outra direção enquanto pressiona os botões. No chão, você não pode usar o Drill Claw para trás ou em qualquer das direções para baixo.
- Você pode usar o Drill Claw após um Fumitsuke bem sucedido e vice-versa.
- Durante o Berserker Charge, após as imagens arrastarem Wolverine, ele move mais rápido e pula mais longe. Além disso, todos seus golpes podem ser facilmente cancelados.

CHUN-LI

Golpes Especiais

Kikouken: ←↙↓↘→ + S
Sen'en Shuu: →↘↓↙← + C
Tenshou Kyaku: →↓↘ + C
Hyakuretsu Kyaku: C repetidamente (pode ser feito no ar)
Reishiki Kikouken: → + SF
Kaku Kyaku Raku: ↘ + CF
Yosou Kyaku: no ar, ↓ + CM (pode ser feito repetidamente)
(split kick): no ar, ↑ + CR
(front kick): no ar, → + CF
Sankaku Tobi: pule contra uma parede, pressione →
3 Dan Jump: ↖~↗ (3x)
Kuuchuu Dash: no ar, →→ / SSS

Hyper Combos

Kikoushou: ↓↘→ + SS
Senretsu Kyaku: ↓↘→ + CC
HazanTenshou Kyaku: ↓↘→ + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Hunter
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: CF em pé
Air Combo Finisher: SF, CF, Front Kick, Hyakuretsu Kyaku, Yousou Kyaku
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Kikouken com SM
Variable Counter: Kikouken com SM
Variable Combination: Kikou Shou / Senretsu Kyaku (c/ Chun-Li)

- O Reishiki Kikouken pode evitar projéteis normais. Também ajusta muito bem em chain combo, embora este não possa ser cancelado.
- Os golpes Sen'en Shuu e Kaku Kyaku Raku são overhead attacks e devem ser bloquados no alto.
- Você pode cancelar um chain combo com Reishiki Kikouken.
- O Kikoushou de Chun-Li pode evitar projéteis normais e resistir a projéteis de Hyper Combo.

DAN HIBIKI

Golpes Especiais

Gadouken: ↓↘→ + S
Kouryuuken: →↓↘ + S
Dankuu Kyaku: ↓↙← + C
Premium Sign: ↓↘→ + C
Zenten Chouhatsu: ↓↘→ + Provocação
Kouten Chouhatsu: ↓↙← + Provocação
Jump Chouhatsu: no ar, pressione Provocação
Shagami Chouhatsu: agachado, pressione Provocação

Hyper Combos

Shin Kuu Gadouken: ↓↘→ + SS
Kouryuu Rekka: ↓↘→ + CC
Hisshou Buraiken: ↓↙← + CC
Chouhatsu Densetsu: ↓↘→↓↘→ + Provocação
Otoko Michi: SF,CR,←,SR,SR (Level 3)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui
Chain Combo no Pulo: Não possui
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Gadouken com SM
Variable Counter: Dankuu Kyaku com CF
Variable Combination: Shin Kuu Gadouken

- Todos os personagens pequenos e a maioria dos personagens podem agachar no Dankuu Kyaku.
- Há 1 em 8 chances de Dan brilhar durante o Kouryuuken. Se isto acontece, ele fica invencível enquanto está brilhando (normalmente, o Kouryuuken é invencível).
- O Premium Sign é um ataque interessante. Dan gasta um tempo enquanto assina o autógrafo (dependendo do botão usado), mostra para o oponente e arremessa (o alcance e direção também varia dependendo do botão usado). Evita a maioria dos projéteis.
- Dan ganha energia da barra de super em qualquer de suas provocações (incluindo os rolling taunts), menos o Chouhatsu Densetsu.
- Se seu oponente não bloquear, Dan pode acertá-lo com qualquer ataque após seu Kick throw, ou até mesmo Super Jump e air combo.
- Se você emendar com um Otoko Michi, você perderá quase todo life restante (então você morrerá se levar até mesmo um hit de block damage). Além disso, nenhum desses danos são recuperáveis. Porém, fazendo outro Otoko Michi depois não perderá mais life.

DHALSIM

Golpes Especiais

Yoga Fire: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Yoga Flame: →↘↓↙← + S
Yoga Blast: →↘↓↙← + C
Yoga Teleport: →↓↘ / ←↓↙ + SSS / CCC (pode ser feito no ar)
Fuyuu: ↓↙← + CC, então mova em qualquer direção (pode ser feito no ar)
Drill Zutsuki: no ar, ↓ + SF
Drill Kick: no ar, ↓ + C

Hyper Combos

Yoga Inferno: ↓↘→ + SS, então direcione ↓ / ↑ (pode ser feito no ar)
Yoga Strike: ↓↘→ + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: de perto, SM em pé
Air Combo Finisher: SM,CM,SF,CF
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CF / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Yoga Fire com SM
Variable Counter: Yoga Flame com SM
Variable Combination: Yoga Inferno (sem direcionar)

- Os membros de Dhalsim estendem automaticamente se você estiver de longe ou contraem se você estiver de perto. Isto vem bem à mão, mas você tem que certificar-se de que está realmente perto se quiser usar a versão curta de ataque com soco ou chute.
- Ele tem um teleport automático que se ativa sempre que houver uma pausa entre o momento em que você leva um ataque e outro. É útil, mas não necessário.
- Dhalsim pode teletransportar repetidamente no ar.
- Durante o Fuyuu, você pode mover ao redor e atacar livremente. Você pode usar movimentos especiais também (os ataques Drill ou o Yoga Teleport terminarão este golpe, o Yoga Fire / Inferno não).
- Você pode cancelar um Drill Kick mais fraco com um mais forte, e pode cancelar qualquer deles com o Drill Zutsuki.

ZANGIEF

Golpes Especiais

Double Lariat: (← / → +) SSS / CCC (pode ser feito no ar)
Double Lariat: SSS / CCC, mova ← / → (pode ser feito no ar)
Screw Piledriver: Rotacione 360° + S (pode ser feito no ar)
Flying Powerbomb: ←↙↓↘→ + C
Atomic Suplex: de perto, ←↙↓↘→ + C
Banishing Flat: →↓↘ + S
Aerial Russian Slam: →↓↘ + C
Headbutt: no ar, ↑ + SM
Double Knee Press: no ar, ↓ + CM
Body Press: no ar, ↓ + SF
(long punch): no ar, → + SF
(elbow drop): → + SM (ou no ar, ↓ + SM)
(instant running throw): segure SM / CM / SF / CF, →, →
(delayed running throw): →, →, então CM / CF ou ← / → + SM / SF

Hyper Combos

Final Atomic Buster: Rotacione 360° + SS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui
Chain Combo no Pulo: Não possui
Chain Combo no Super Pulo: Weak to Strong
Air Launcher: SM agachado, arremesso com SM
Air Combo Finisher: SF, CF, Body Press, Long Punch, Headbutt, Double Lariat, Screw Piledriver
Knockdown Attack: CF agachado (CF em pé batendo no ar)
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF (↙ / ↘ + SM / SF)
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF / CM / CF
Variable Assist: Double Lariat com CCC (não pode mover ← / →)
Variable Counter: Flying Powerbomb com CM
Variable Combination: Double Final Atomic Buster / Hyper Double Lariat

- Você pode mover para trás ou para frente quando você começa o Double Lariat, ou após começar.
- Zangief tem Super Armor durante o Flying Powerbomb e Final Atomic Buster.
- O Banishing Flat pode evitar projéteis.

SAKURA KASUGANO

Golpes Especiais

Hadouken: ↓↙← + S (pode ser feito no ar)
Shououken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Shunpuu Kyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Flower Kick: → + CM

Hyper Combos

Shinkuu Hadouken: ↓↙← + SS
Midare Zakura: ↓↘→ + SS
Haruichiban: ↓↙← + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, Hadouken
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + CM / CF
Variable Assist: Shunpuu Kyaku com CF
Variable Counter: Shououken com SF
Variable Combination: Shinkuu Hadouken

- No solo, o Shouou Ken tem uma proteção ao redor, que defende projéteis

normais.
- O Shunpuu Kyaku e o Flower Kick são overheads e devem ser bloqueados no alto.
- A provocação de Sakura (pressione Provocação) causa um pequeno dano.

GOUKI

Golpes Especiais

Gou Hadouken: ↓↘→ + S
Zankuu Hadouken: no ar, ↓↘→ + S
Gou Shouryuuken: →↓↘ + S
Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Tenma Kuujin Kyaku: no ar, ↓↘→+C
Ashura Senkuu: →↓↘ / ←↓↙ +SSS / CCC
Zugai Hasatsu: → + SM
Senpuu Kyaku: → + CM
(alternate kicks): no ar, ↑ + CM / ↑+CF

Hyper Combos

Messatsu Gou Hadou: ↓↙← + SS
Messatsu Gou Shouryuu: ↓↘→ + SS
Tenma Gou Zankuu: no ar, ↓↘→+SS
Shun Goku Satsu: SR,SR,→,CR,SF (no Level 3)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, ↑ + CF, Zankuu Hadouken, Tenma Kuujin Kyaku, Tenma Gou Zankuu
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Tatsumaki Zankuu Kyaku com CM
Variable Counter: Gou Shouryuuken com SR
Variable Combination: Messatsu Gou Hadou

- O Zugai Hasatsu é um overhead e deve ser bloqueado alto.
- O Shun Goku Satsu é imbloqueável.

KEN

Golpes Especiais

Hadouken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Shouryuuken: →↓↘ + S (pode ser feito no ar)
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Inazuma Kakato Wari: → + CM
(alternate kicks): no ar, ↑ + CM / ↑+CF

Hyper Combos

Shouryu Reppa: ↓↘→ + SS
Shinryuuken: ↓↘→ + CC, C repetidamente
Shippuujinrai Kyaku: ↓↙← + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, ↑ + CF, Hadouken, Shouryuuken
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Shouryuuken com SF
Variable Counter: Shouryuuken com SF
Variable Combination: Shouryu Reppa / Shinkuu Hadouken (c/ Ryu)

- O Inazuma Kakato Wari é um overhead e deve ser bloqueado no alto.
- Se o Shippuujinrai Kyaku for bloqueado, Ken parará o movimento.

RYU

Golpes Especiais

Hadouken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Shouryuuken: →↓↘ + S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Sakotsu Wari: → + SM
Senpuu Kyaku: → + CM
(alternate kicks): no ar, ↑ + CM / ↑ + CF

Hyper Combos

Shinkuu Hadouken: ↓↘→ + SS (pode ser feito no ar)
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙← + CC
Shin Shouryuuken: →↓↘ + SS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, ↑ + CF, Hadouken, Shinkuu Hadouken
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Hadouken com SR
Variable Counter: Hadouken com SR
Variable Combination: Shinkuu Hadouken

- O Sakotsu Wari é um overhead e deve ser bloqueado alto.
- O Shin Shouryuuken acerta 3 vezes

VEGA

Golpes Especiais

Psycho Shot: ←↙↓↘→ + S
Psycho Field: →↘↓↙← + S
Double Knee Press: ←↙↓↘→ + C (pode ser feito no ar)
Head Press: (c) ↓↑ + C (pode ser feito no ar)
Somersault Skull Diver: (← / →) + S após Head Press (pode ser feito no ar)

Somersault Skull Diver: (c) ↓↑ + S, S (ou segure S) (pode ser feito no ar)
Vega Warp: →↓↘ + S / C (pode ser feito no ar)

Hyper Combos

Hikou: →↘↓↙← + CC, então mova para qualquer direção (pode ser feito no ar)
Psycho Crusher: ←↙↓↘→ + SS (pode ser feito no ar)
Knee Press Nightmare: ←↙↓↘→ + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Any
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Weak to Strong
Air Launcher: SF em pé
Air Combo Finisher: SF, CF, Psycho Crusher
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Psycho Shot com SM
Variable Counter: Double Knee Press com SF
Variable Combination: Knee Press Nightmare

- Você pode usar o Vega Warp repetidamente no ar.
- Durante o Hikou, você pode mover ao redor e atacar livremente. Você também pode usar golpes especiais (mas isso terminará o Hikou).
- O Psycho Crusher de Vega pode evitar projéteis normais e resiste a certos projéteis de Hyper Combo (do tipo múltiplo, como o Yoga Inferno de Dhalsim, o Tenma Gou Zankuu de Gouki, ou o Shadow Break de Shadow). Porém, se ele resistir a um projétil HC, ele girará no lugar e não avançará.

MECH-GOUKI

Golpes Especiais

Gou Hadouken: ↓↘→ + S
Zankuu Hadouken: No ar, ↓↘→ + S
Gou Shouryuuken: →↓↘ + S
Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Tenma Kuujin Kyaku: No ar, ↓↘→ + C
Ashura Senkuu: →↓↘ / ←↓↙ + SSS / CCC
Zugai Hasatsu: → + SM
Senpuu Kyaku: → + CM
(alternate kicks): No ar, ↑ + CM / ↑ + CF
(hard knuckle): pressione SF em pé ou agachado

Hyper Combos

High Mega Gou Beam: ↓↙← + SS
Scramble Gou Punch: ↓↘→ + SS
Thunder Gou Shower: no ar, ↓↘→ + SS
Shining Gou Shock: SR, SR, →, CR, SF (pode ser feito no ar) (Level 1)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, ↑ + CF, Zankuu Hadouken, Tenma Kuujin Kyaku, Tenma Gou Zankuu, Shining Gou Spark
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF

- Mech-Gouki apenas pode ser usado por ele, assim ele não tem nenhum golpe 'Variable'.
- O Zugai Hasatsu é um overhead e deve ser bloqueado no alto.
- Mech-Gouki do CPU pode interromper o Scramble Gou Punch com o Shining Gou Shock enquanto ele estiver no chão.
- O Shining Gou Shock é imbloqueável.

NORIMARO

Golpes Especiais

Super Fantastic Treasure: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Powerful Rolling Arms: ↓↘→ + C
Great Fighting Jump: →↓↘ + S
(spin kick): pulo, ↖ / ↗ + CM
2 Dan Jump: ↖~↗ (2x)
4 Dan Jump: ↖~↗ (4x)

Hyper Combos

Hyper Strong Miracle Treasure: ↓↘→ + SS
Ultra Variety Private Memories: ↓↘→ + CC
Ultimate Grand Champion Jump: →↓↘ + SS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: CF em pé
Air Combo Finisher: SF, CF, Super Fantastic Treasure
Flying Attack: SF em pé
Knockdown Attack: CF / SM agachado (levanta ligeiramente)
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + CM / CF
Variable Assist: Super Fantastic Treasure com SM
Variable Counter: Powerful Rolling Arms com CM
Variable Combination: Hyper Strong Miracle Treasure

- O CF em pé de Norimaro o faz lançar uma casca de banana. Caminhar sobre isto causa dano pequeno (sim, Norimaro pode sofrer dano dele mesmo). Você pode lançar isto e cancelar o CF com um ataque para empurrar seu oponente para trás para mais 2 hits, se quiser.
- Norimaro não pode usar o 4 Dan Jump a não ser que tenha ativado por via de um código. Para usá-lo, segure SR + SM + CR entre as lutas. Você não pode fazer o quarto e último pulo logo após o 3º pulo, você tem que esperar um momento antecipadamente.

SHADOW

Golpes Especiais

Sonic Boom: (c) ←,→ + S

Somersault Shell: (c) ↓,↑ + C
Moonsault Slash: no ar, ↑↗→ + C
Jump Sobat: ← / → + CM
Step Kick: ← / → + CF
Spin Back Knuckle: → + SF

Hyper Combos

Shadow Break: ↓↘→ + SS, S repetidamente
Cross Shadow Blitz: ↓↘→ + CC
Shadow Justice: ↓↙← + CCC
Final Mission: (c) ←→←→ + SS (Level 3)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, Moonsault Slash
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
AerialThrows: quaquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF
Variable Assist: Sonic Boom com SF
Variable Counter: Somersault Shell com CF
Variable Combination: Shadow Justice

- O Jump Sobat é um overhead e deve ser bloqueado no alto.
- O Final Mission pode ser bloqueado.

HIYAKESHITA SAKURA

Golpes Especiais

Hadouken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Shououken: →↓↘ + S (pode ser feito no ar)
Shunpuu Kyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Ashura Senkuu: →↓↘ / ←↓↙ + SSS / CCC
Flower Kick: → + CM

Hyper Combos

Shinkuu Hadouken: ↓↘→ + PP
Midare Zakura: ↓↘→ + CC
Haruichiban: ↓↙← + CC
Shun Goku Satsu: SR, SR, →, CR, SF (Level 3)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak to Strong
Chain Combo no Pulo: Weak to Strong
Chain Combo no Super Pulo: Hunter
Air Launcher: SF agachado
Air Combo Finisher: SF, CF, Hadouken
Knockdown Attack: CF agachado
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF
Aerial Throws: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + CM / CF
Variable Assist: Shunpuu Kyaku com CF
Variable Counter: Shououken com SF
Variable Combination: Shinkuu Hadouken

- No ar, o Shouou Ken tem um escudo ao redor que evita projéteis normais.
- O Shunpuu Kyaku e Flower Kick são overheads e devem ser bloqueados no alto.
- A provocação de Sakura (aperte Provocação) causa um pequeno dano.

MEGA ZANGIEF

Golpes Especiais

Double Lariat: (← / → +) SSS / CCC
Double Lariat: SSS / CCC, mova ← / →
Screw Piledriver: Rotacione 360° + S (pode ser feito no ar)
Flying Powerbomb: ←↙↓↘→ + C
Atomic Suplex: de perto, ←↙↓↘→ + C
Vodka Fire: ↓↘→ + S
Aerial Russian Slam: →↓↘ + C
Headbutt: no ar, ↑ + SM
Double Knee Press: no ar, ↓ + CM
Body Press: no ar, ↓ + SF
(long punch): no ar, → + SF
(elbow drop): → + SM (ou no ar, ↓ + SM)
(instant running throw): segure SM / CM / SF / CF, →,→
(delayed running throw): →,→, então CM / CF ou ← / → + SM / SF

Hyper Combo

Final Atomic Buster: Rotacione 360° + SS
Siberian Blizzard: Rotacione 360° + CC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui
Chain Combo no Pulo: Não possui
Chain Combo no Super Pulo: Weak to Strong
Air Launcher: SM agachado, arremesso com SM
Air Combo Finisher: SF, CF, Body Press, Long Punch, Headbutt, Double Lariat, Screw Piledriver
Ground Throws: ← / → + SM / SF / CM / CF (↙ / ↘ + SM / SF)
AerialThrows: qualquer direção, menos ↓ / ↑ + SM / SF / CM / CF
Knockdown Attack: CF agachado (CF em pé, acertado no ar)
Variable Assist: Double Lariat com CCC (não pode mover ← / →)
Variable Counter: Flying Powerbomb com CM
Variable Combination: Double Final Atomic Buster / Hyper Double Lariat

- Você pode mover para trás ou para frente como quando começa o Double Lariat, ou após começar.
- Zangief tem uma Hyper Armor tanto no solo como no ar. Porém, ele não pode bloquear, e sua velocidade e alcance no pulo é reduzida.

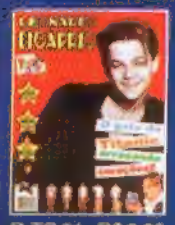
MEPHISTO

Ele luta quase igual a Blackheart, mas qualquer ataque físico (SR , CM, e seu SF agachado ou CF em pé, de perto) incendiará o inimigo.

O MELHOR DO SEU ÍDOLO! IMPERDÍVEL!

TUDO SOBRE SEU ASTRO PREFERIDO!

PEÇA JÁ!



R-TS 01 - R$ 3,90

R-TS 02 - R$ 3,90

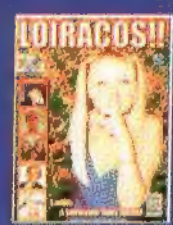
R-TS 03 - R$ 3,90

R-TS 04 - R$ 3,90

R-TS 05 - R$ 3,90

R-TS 06 - R$ 3,90

R-TS 07 - R$ 3,90



R-TS 08 - R$ 3,90

R-TS 09 - R$ 2,90

R-TS 10 - R$ 2,90

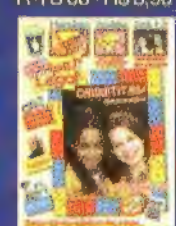
R-TS 11 - R$ 2,90

R-TSE 1 - R$ 4,90

R-TSE 2 - R$ 4,90

R-TSE 3 - R$ 4,90

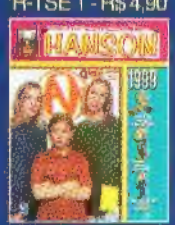
R-SL 1 - R$ 3,50


R-SL 2 - R$ 3,50

R-QL 1 - R$ 3,50

R-QL 2 - R$ 3,50

R-QLE 1-R$ 3,90



R-QLE 2-R$ 3,90

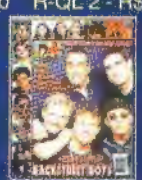
R-QLE 3-R$ 3,90

R-QLE 4-R$ 3,90

R-GR 1-R$ 3,90

R-GS 1-R$ 3,90

R-GCN 1 - R$ 3,90



R-MQD - R$ 3,90

R-THS1-R$ 3,50

R-THS2-R$3,50

R-THS 3 -R$ 3,50

R-THS4-R$3,50

R-THS5-R$2,90

R-THS6-R$2,90

R-THS7-R$2,90

R-THS8-R$2,90

R-PB 1 - R$ 3,90

R-PB 2 - R$ 3,90

R-PB 3 - R$ 3,90

R-GB 4 - R$ 3,90

R-GB 5 - R$ 3,90

R-GB 6 - R$ 3,90

R-GB 7 - R$ 3,90

R-GB 8 - R$ 3,90

R-GB 9 - R$ 3,90

R-GB 10 - R$ 3,90

R-GB 11 - R$ 3,90

R-GB 12 - R$ 3,90

R-GB 13 - R$ 3,90

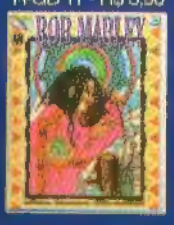
R-GCr 1 - R$ 3,90

R-GSp 1 - R$ 3,90

R-GSp 2 - R$ 3,90

R-GBr 1 - R$ 4,90

R-GBr 2 - R$ 3,90



R-GCL 1 - R$ 4,90

R-GCL 2 - R$ 4,90

R-GCL 3 - R$ 4,90

R-GCL 4 - R$ 4,90

R-GCL 5 - R$ 4,90

R-GCL 6 - R$ 4,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381, São Paulo/SP, CEP 02199-970. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar junto uma cópia desta página ou fazer uma lista com os códigos dos produtos (e quantidades) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa. Caso você tenha alguma dúvida, fale com nosso Departamento de Atendimento ao Leitor (011) 266 31 66.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 256 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 825 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444